动漫秀场★超级漫画素描技法

完全自学教程

WAN QUAN ZI XUE JIAO CHENG

MCOO动漫 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS








QUALITY COFFEE
ORESAM
COFFEE

动漫秀场★超级漫画素描技法

完全自学教程

WAN QUAN ZI XUE JIAO CHENG

MCOO动漫 编著

Complete



人民邮电出版社
北京

mcoo
www.mcoo.org

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场. 超级漫画素描技法完全自学教程 / MCOO动漫编著. -- 北京：人民邮电出版社，2010.5
ISBN 978-7-115-22379-1

Ⅰ. ①动… Ⅱ. ①M… Ⅲ. ①漫画—技法（美术）Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第038683号

内容提要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共10章，详细讲解了漫画素描所需的必备知识，本书首先介绍了动漫的分类及绘制漫画所使用的工具，然后具体讲解了人物头部、身体和角色造型的绘制技法，还附带讲解了动漫作品中动物及神怪造型的绘制技法，最后讲解了营造气氛的场景的绘制技法和人物的上色技巧。

本书讲解系统，图例丰富精美，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画素描技法完全自学教程

◆ 编　　著　MCOO动漫
　责任编辑　郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街14号
　邮编　100061　电子函件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：21.75　彩插：4
　字数：322千字　2010年5月第1版
　印数：1－4 000册　2010年5月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-22379-1

定价：59.00元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154

目录

目录







第一章　认识和了解动漫

如今，动漫已经发展成为一种成熟的艺术样式，而且越来越多的人加入到了创作动漫的行列中，这就需要我们对动漫有一定的认识和了解

动漫概述

动漫自诞生以来，始终以它独有的神奇魅力吸引着人们。

“动漫”一词来自国内一些从事卡通漫画的艺术人士。随着近些年计算机图像技术的发展，人们开始在计算机上制作比单个卡通漫画图片更有动感的连续播放的漫画图像，我们开始称之为“动漫”图像。随着动漫事业的发展，不同国家的动漫作品层出不穷地展示在了我们面前。



摘自《喜羊羊与灰太狼》

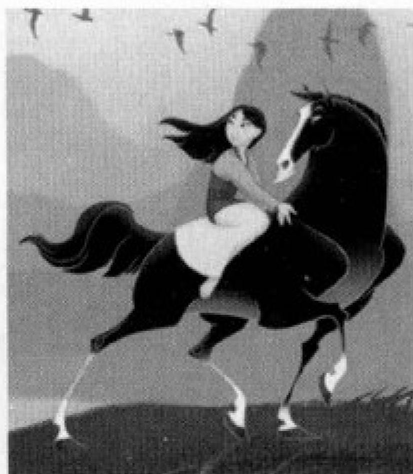


摘自《火影忍者》



摘自《倒霉熊》





摘自《花木兰》

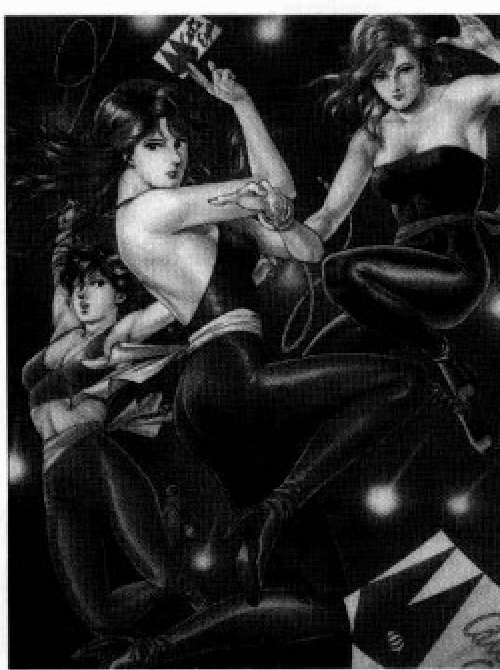
动漫的风格分类

写实类

写实类动漫简单地说，就是严格按照人体比例进行绘制，作品中的人物更接近于真人的形象，这类作品大多也是历史题材或者是比较严肃的题材，例如《MONSTER》、《浪客行》、《织田信长》、《城市猎人》、《天使的赠礼》、《非常家庭》等。



摘自《城市猎人》



摘自《猫眼三姐妹》



摘自《非常家庭》

写实动漫中的人物形象十分贴近现实，这是写实动漫的重要特征。







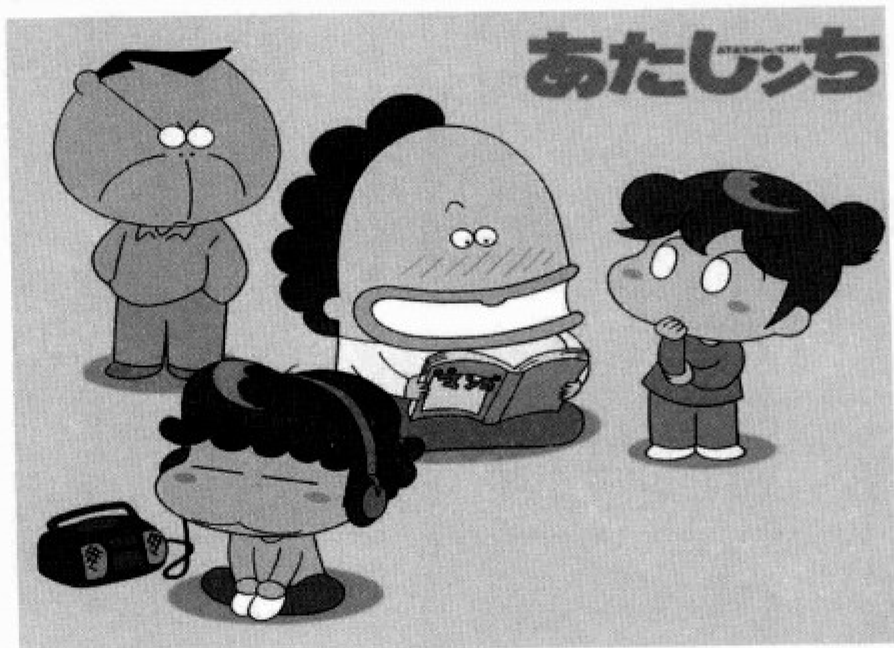
在这些写实绘画中我们会发现，无论是五官还是人物动作，都与现实人物接近，几乎没有夸张与变形，人物整体看起来并不具有美形。

Q版类

Q版动漫风格深受小朋友的喜爱，但它不专属儿童动漫。虽然在形体的表现上进行了高度的概括，但是其形象的特征并没有因为概括而减弱，同样可以运用于少年漫画，如我们所熟悉的《樱桃小丸子》、《幸运星》、《我们这一家》、《蜡笔小新》等。



摘自《幸运星》



摘自《我们这一家》

Q版人物不会因为细节的忽略及头身比例的改变而降低其表现力，相反，Q版角色那种简单、直接的表现方法使其更加具有独特的魅力。



夸张的发型、丰富的表情和可爱的动态等特征都是Q版造型的魅力所在。





少年类

少年类动漫是最主流的动漫类型，内容主要以恋爱、友情、正义为主，深受少年读者的喜爱，我们所熟悉的动漫作品有《死神》、《高达》、《幽游白书》、《闪灵二人组》等。



摘自《幽游白书》



摘自《闪灵二人组》



摘自《京四郎和永远的天空》

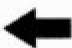
在绘制人物形象时，五官的重点则在于眼睛的绘制上。





从这些动漫绘画中我们会发现，人物的五官、身体比例及动作都经过了夸张和变形的美化，可以说将动漫人物塑造得十分完美。





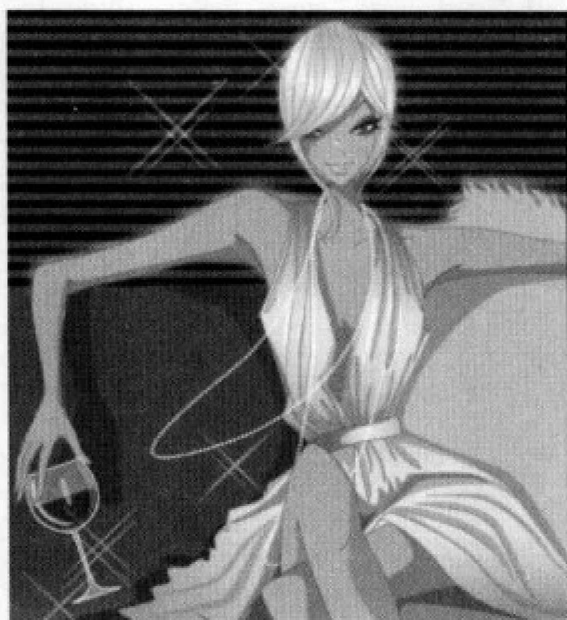
漂亮的服饰可以为动漫人物添色不少。

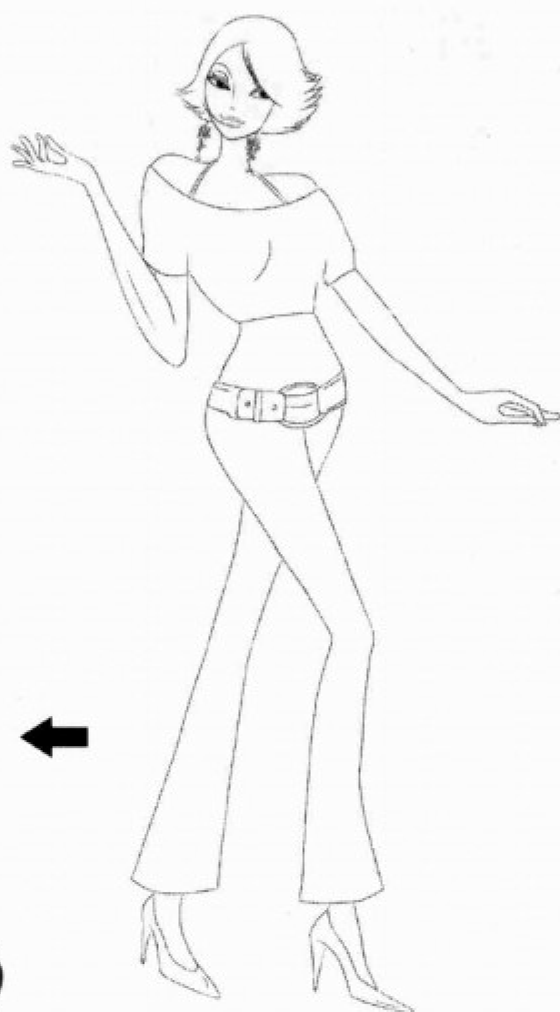


商业类

商业绘画的创作在表现风格上有写实、抽象、幽默等多种手法。在创作商业绘画时应当熟悉多种表现风格和手法，使创作构思有一个较大的选择空间。







商业绘画具有无固定形象人物特征，人物形象丰富多变；形式和风格的多样也是商业绘画的一大特点。



人物造型时尚靓丽，服饰与饰品都很前卫。



动漫的剧情分类

动漫的剧情分类十分广泛，大致分为以下几种：探险类、科幻类、神魔类、机战类、推理类、竞技类、搞笑类、热血类、运动类、感情类等。

探险类

探险类动漫多以出外冒险旅行为主题，在旅途当中会遇到各种艰难险阻，等着他们去战胜困难，从而最终取得胜利。此类具有代表性动漫作品有《七龙珠》、《海贼王》、《西游记》、《仙境传说》、《星之海洋》、《神隐之狼》等。



摘自《海贼王》



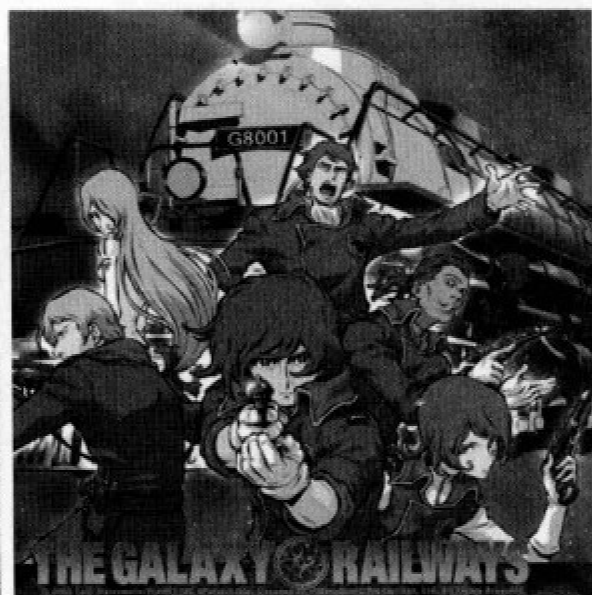
摘自《罪与罚与赎的少女》

科幻类

科幻类动漫会让人联想到宇宙、科技、无限的未知世界、地球防卫少年和机器人等，在他们身上会发生很多很多的神奇故事。此类具有代表性的动漫作品有《高达》、《超级机器人大战OG》、《反叛的鲁鲁修》、《毁灭者战记》、《火箭女孩》、《月面兔兵器》等。



摘自《新世纪福音战士》



摘自《银河铁道物语》

神魔类

神魔类动漫的故事情节多样，但不可缺少魔法、巫术、冒险、超能力等要素。此类具有代表性的动漫作品有《花仙子》、《魔法少女》、《蔷薇少女》、《魔法骑士》、《维纳斯与魔人》、《夜樱四重奏》等。



摘自《夜樱四重奏》



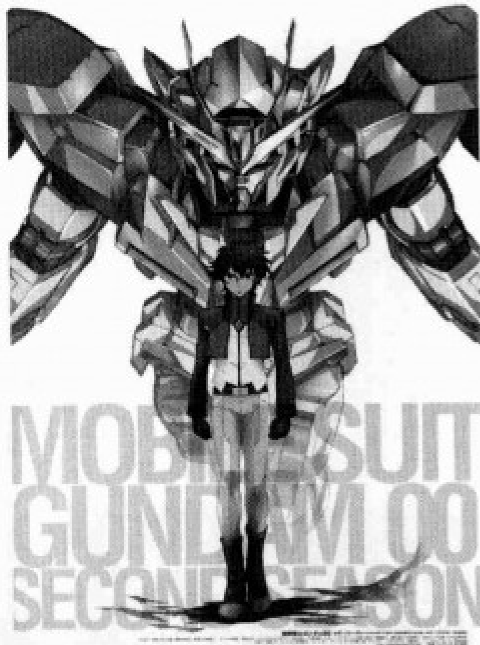
摘自《零之使魔》

机战类

机战类在动漫中占了很大的比重，儿童、少年均是其忠实观众。此类具有代表性的动漫作品有《机动战士高达》系列、《EVA》、《盖塔》、《全金属狂潮》、《超时空要塞》、《天元突破》等。



摘自《超时空要塞》



摘自《机动战士高达》



摘自《天元突破》

推理类

推理类动漫故事情节比较有悬念，侦破案件的过程中会有推理的成分。此类具有代表性的动漫作品有《名侦探柯南》、《推理之绊》、《少年金田一事件薄》、《侦探学院Q》、《clamp学院侦探团》等。



摘自《鲁邦三世》



摘自《傀儡师左近》



摘自《魔侦探洛奇》

竞技类

竞技类动漫题材丰富，它一般是日本动漫不可缺少的类型。此类具有代表性的动漫作品有《飞轮少年》、《头文字D》、《网球王子》、《灌篮高手》、《足球小将》、《战斗陀螺》、《棋魂》等。



摘自《战斗陀螺》



摘自《通灵王》



摘自《棋魂》

搞笑类

搞笑类动漫的剧情幽默搞笑，夸张而轻松，容易引起观者的兴趣。此类具有代表性的动漫作品有《热带雨林的暴笑生活》、《樱兰高校公关部》、《南家三姐妹》、《秀逗魔导士》等。



摘自《飞出个未来》



摘自《旋风管家》



摘自《向阳素描》

热血类

热血类动漫很刺激，很紧张，让人看了之后有一种浑身都要沸腾的感觉，观众多以少年、青年为主。此类具有代表性的动漫作品有《死神》、《火影》、《圣痕炼金》、《无头骑士异闻录》、《太极千字文》、《忍者Cadets》等。


摘自《圣痕炼金》


摘自《死神》

运动类

运动类动漫的特征是以描绘体育运动为主，讴歌体育精神，观众多以少年、青年为主。此类具有代表性的动漫作品有《灌篮高手》、《月下棋士》、《棒球大联盟》、《四叶游戏》、《疾风无敌银堡垒》、《奥林匹斯星传》等。


摘自《网球王子》



摘自《大正野球娘》

感情类

感情是人类生活不可缺少的，通常有友情、亲情和爱情。此类具有代表性的动漫作品有《灼眼的夏娜》、《秀逗魔导士》、《东京猫猫》、《魔卡少女樱》、《圣少女》、《玩偶游戏》、《黑执事》、《家庭教师》、《笨蛋考试召唤兽》等。



摘自《同班同学》


摘自《猫愿三角恋 》


摘自《明日的与一》



第二章　动漫绘制工具

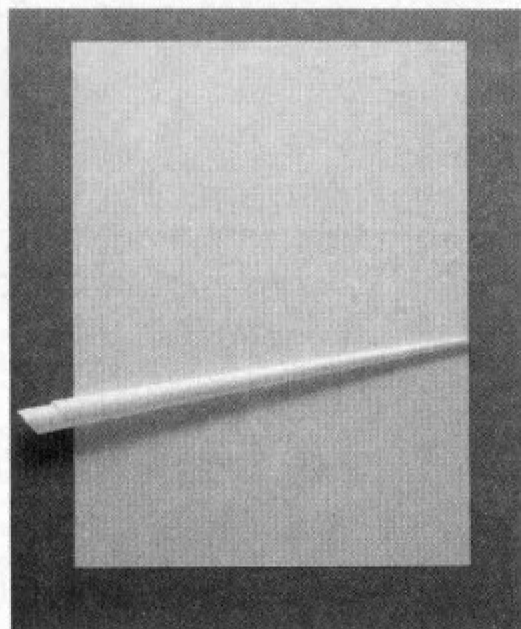
在进行漫画创作之前，首先应该了解创作漫画必备的基本工具。由于漫画风格的多种多样，绘制时所用到的工具也是五花八门。

本章我们就来介绍这些基本的绘制工具。

传统工具

我们先来介绍一些基本的传统绘制工具。

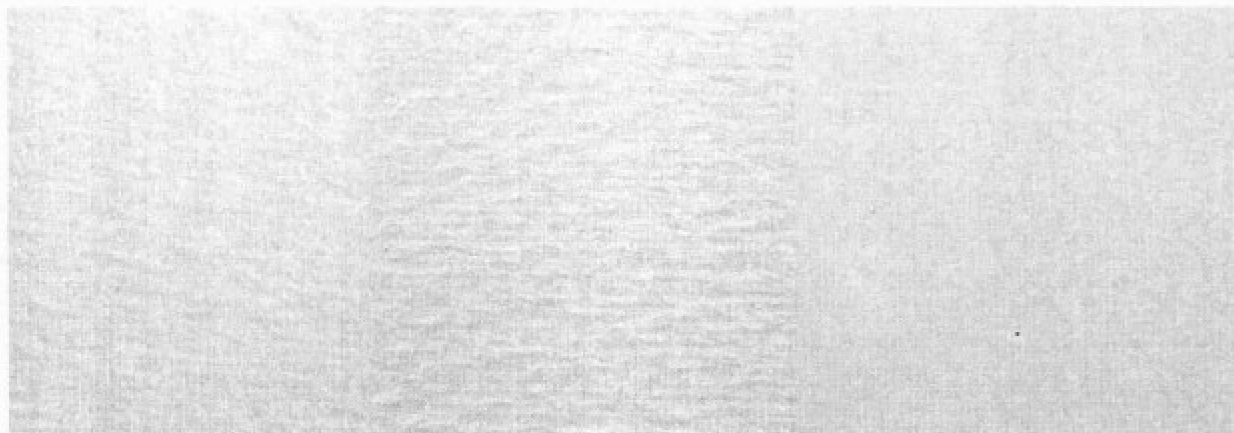
纸张



一般来说，动漫画家常用的纸有漫画专用画稿纸、绘图纸、水彩纸和白卡纸等。

纸张：要求光滑、洁白，有一定强度和吸水性，上墨后容易干，手感好，用橡皮擦过后不起毛。一般选用80克～100克的、A4或B5大小的白纸（纸不能太厚，否则透写台难以感光，会造成贴网的不便）。另外还要注意纸的正反两面的区分，正面质地较光滑。

稿纸：用来绘制画稿。对稿纸的要求应是不管画多少次，擦多少次，都不会太起毛，不易破损，用蘸水笔绘制的线条不会晕化，最好选用柔软度高且表面光滑的稿纸。



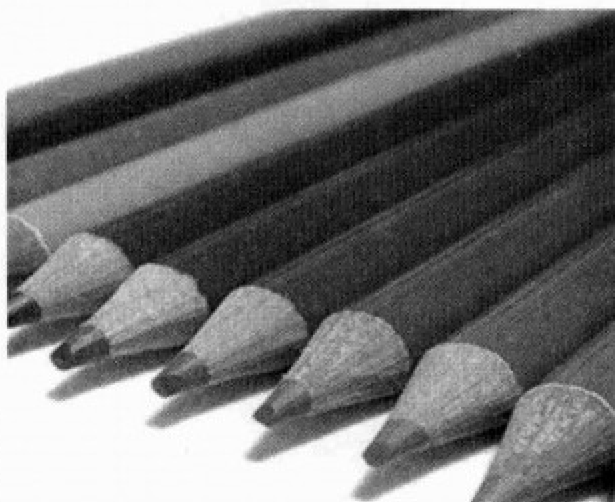
水彩纸纹理

铅笔、橡皮

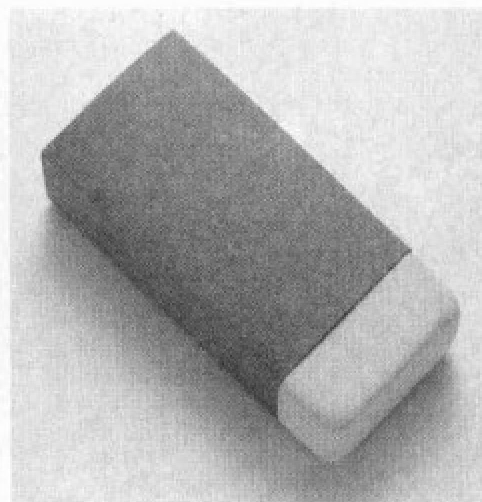
铅笔：一般用于打草稿，不能太硬，否则会在纸上留下划痕；也不能太软，否则又容易使画面被橡皮弄脏，所以选用HB～4B为宜。

橡皮：没有什么特别的要求，一般是越软越好。

提示：铅笔和自动铅笔的选择可以根据个人使用习惯而定。铅笔的线条变化比自动铅笔更加丰富，自动铅笔的线条更容易表现细节。

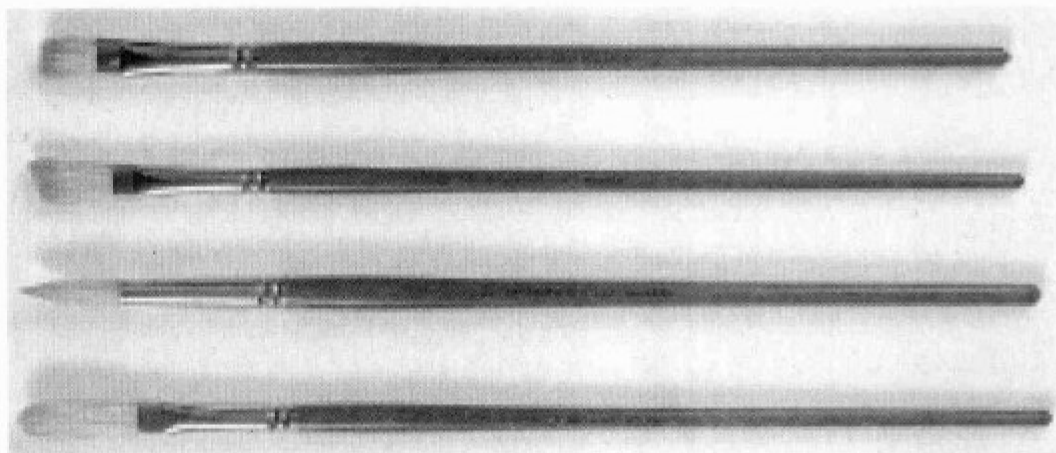


铅笔



橡皮

毛笔



毛笔：多作为上色时使用，有时也可代替蘸水笔进行勾线。由于毛笔可以蘸取较多的颜料，也可以蘸取少量的颜料，所以，它既可以上大面积的颜色，也可以蘸取少量的白颜色修补画稿。但是蘸取白颜色的毛笔一定要和其他毛笔分开使用，用过的毛笔一定要及时洗干净。

蘸水笔

蘸水笔：用来上墨线，蘸水笔的种类较多，笔尖的粗细及形状各有不同，我们可以根据所绘制内容的不同来选用不同粗细的蘸水笔。



墨 水



墨水：与蘸水笔配合使用进行勾线，也可以用于大面积黑色的铺绘，还可以用墨汁替代。

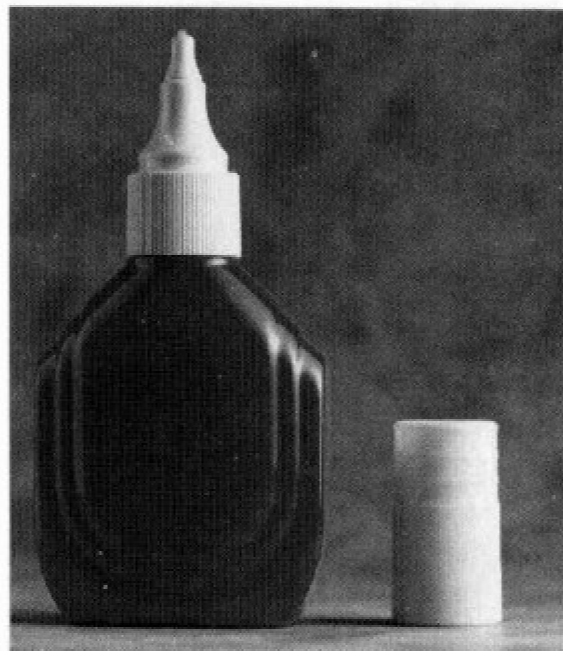
提示：在选墨上，制图墨水和墨汁都是较好的选择；在使用墨汁时要稍微稀释，不然会使笔尖上的墨不容易流下而凝固在笔尖上。

白颜料

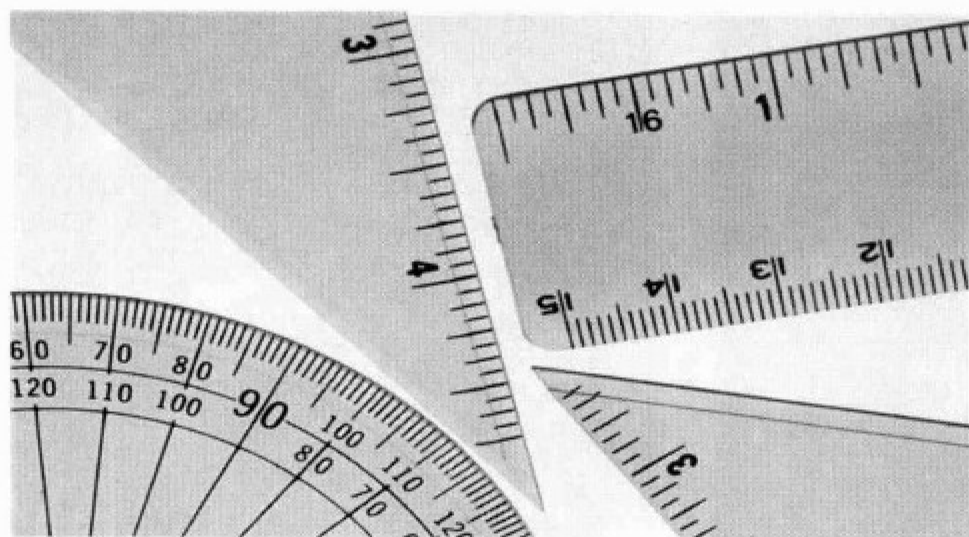
白颜料：一般用涂改液或具有覆盖力的白色颜料修改画错、弄脏的部分。白色可以使画面富于变化，常用的有广告颜料的白颜色。此外，在头发、目光、衣服褶皱的高光处画上淡一点的白色可以体现其质感、立体感，使画面更有层次而且美观；而随手画上去的飞白线条有光照的感觉，可以起到“画龙点睛”的作用。



白色颜料



修改液



尺 子

尺子：画漫画时所用到的尺子大体上有直尺、三角尺和云形尺3种。直尺最为常见，一般用于画分格框和直线；其次是三角尺，用它来画平行线和直角边；一般用云形尺来画曲线。

拷贝台

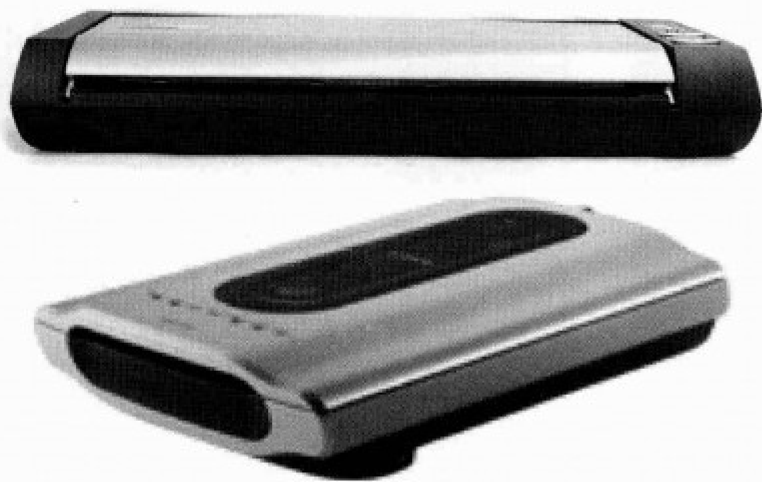
拷贝台：又叫透写台，是制作漫画、动画时的专业工具，由一个灯箱上面覆盖一块毛玻璃或压克力板所组成。使用的时候将多张画稿重叠在一起，可以很清楚地看到底层画稿上的图像，然后拷贝或者修改画到第一张纸上。



数码工具

目前用电脑绘制卡通漫画大致有两种方法：一种是先用传统工具手绘草稿，然后用扫描仪将手稿扫描到电脑中，再使用图像处理软件进行上色处理；另外一种方法就是直接在电脑软件中用数位板进行创作。

扫描仪



扫描仪：是一种计算机外部仪器设备，通过捕获图像并将其转换成计算机可以显示、编辑、存储和输出的数字化输入设备。使用扫描仪将手绘草稿图以足够的精度扫描之后，再在电脑中应用图像处理软件对其进行上色处理（扫描仪可以将手绘的画稿扫描进电脑，再在电脑中进一步绘制），高品质的线稿对数码上色具有一定的辅助作用。

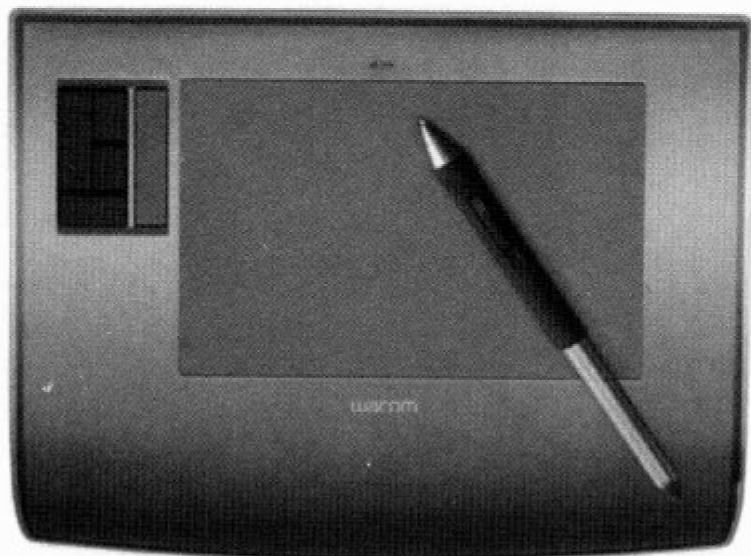
打印机

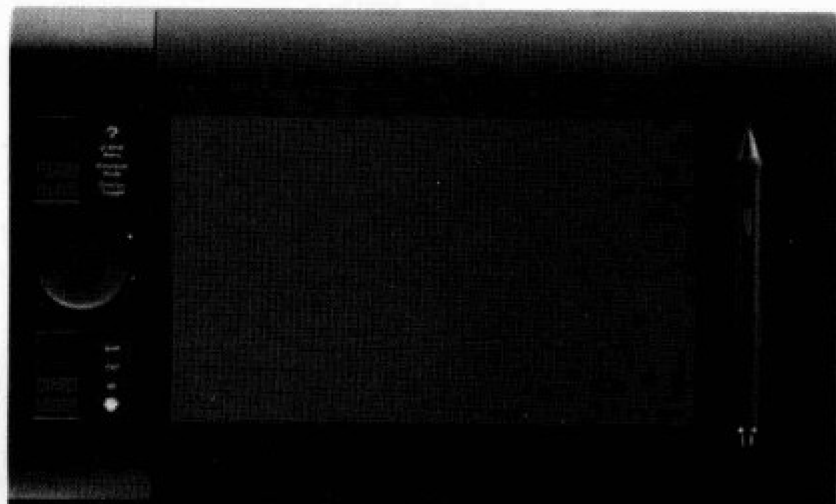


打印机：可以将作品打印出来，以校对画面色彩和造型，也可以配合扫描仪等输入设备进行手绘或结合电脑进行二次绘制。

在种类众多的打印机中，喷墨式打印机受到了众多插画师的喜爱，其优点是精度高，相对购买成本低。

数位板

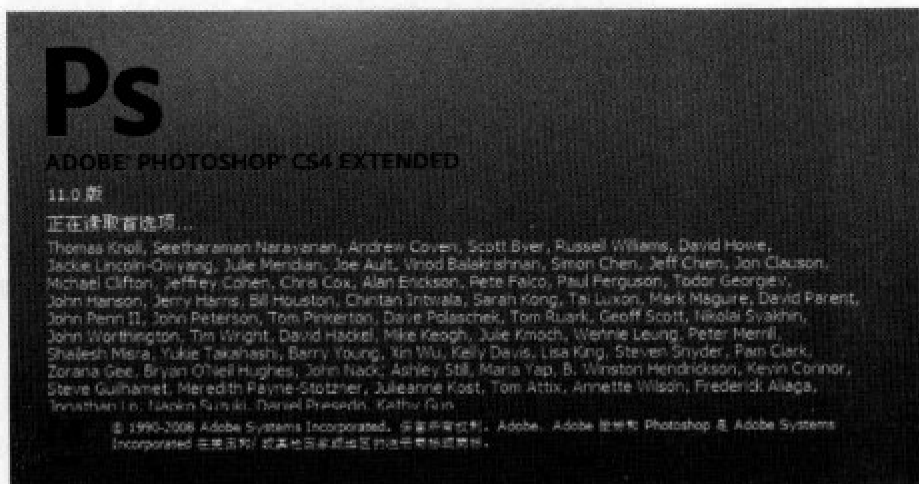




数位板：又名绘图板、绘画板、手绘板等，是一种仿手工绘制过程的专业输入设备。除了与传统鼠标相对定位不同的绝对定位方式外，它还可以根据使用者用力的轻重绘出浓淡、粗细等不同线条效果，而鼠标是无法根据压力做出任何改变的。越来越成熟的感压技术，可以高度模拟传统绘画的笔触效果，使电脑绘制更加快速、便捷、易于控制，这是鼠标无法替代的，所以它是动漫画家的首选设备。

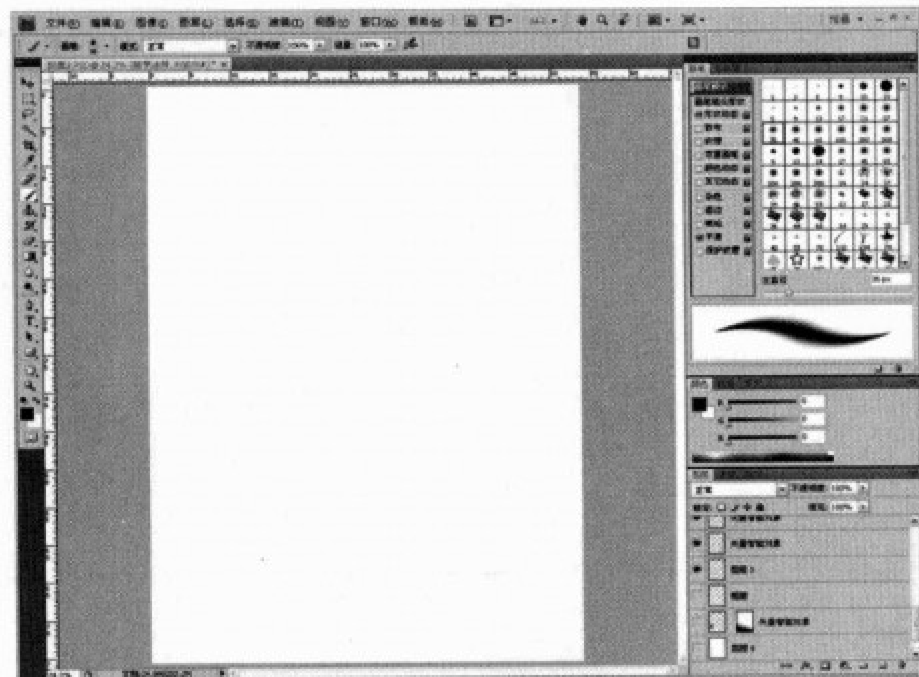
数位板通常由一块板子和一支压感笔组成，就像画家的画板和画笔一样。数位板的主要参数有感应技术、压感级数、书写方式、个性化造型及识别率。其中压感级数是关键参数，比如手写板标称压感级数512级，就是说利用手写笔笔尖从接触手写板到下压100克力，在约5mm之间的细电磁变化中区分512个级数，手写笔将这些信息反馈给计算机，从而形成粗细不同的笔触效果。数位板能真实地反映出输入笔画的笔迹，对专业的CAD / CAM设计和从事美术工作来说有很大的益处。

提示：在不使用数位板的情况下，用布遮盖表面，尽量减少板面的灰尘堆积；USB接口如果在长时间不使用的情况下建议将其拔出；数位板的笔应尽量避免伤害性的摔碰，以及与板面的垂直受力；一般情况下使用潮湿的棉布擦拭即可保持板面与笔的清洁，主要是清洁表面的灰尘及污渍；在绘制时应保持数位板板面的灰尘不要过多，否则会在使用过程中产生较深的划痕。



Photoshop CS 4 软件启动界面

Photoshop是平面图像处理业界霸主Adobe公司推出的跨越PC和Mac平台的首屈一指的大型图像处理软件。它功能强大，操作界面友好，得到了广大第三方开发厂家的支持，从而也赢得了众多用户的青睐。



Photoshop CS 4 软件工作界面

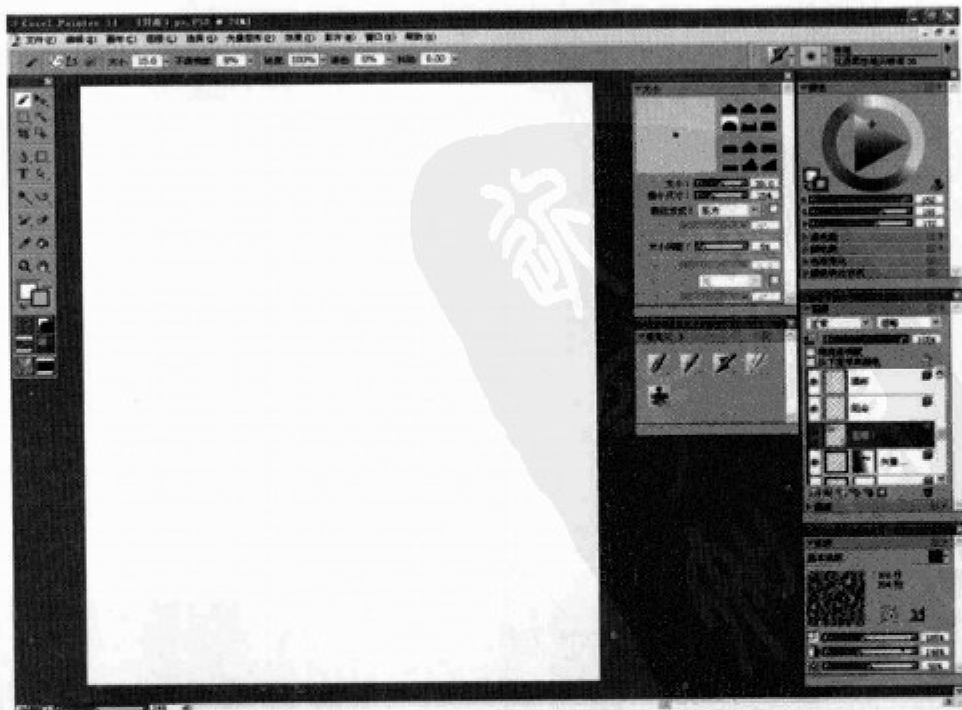
Photoshop提供了相当简捷和自由的操作环境，从而使我们的工作游刃有余。从某种程度上来讲，Photoshop本身就是一件经过精心雕琢的艺术品，更像为您量身定做的衣服，使用不久就会觉得倍感亲切。当然，简捷并不意味着傻瓜化，自由也并非随心所欲，Photoshop是一款大型图像处理软件，想要用好它不是在朝夕之间就成的，只有长时间的学习和实际操作，我们才能充分利用好它。

Corel Painter是一款极其优秀的仿自然绘画软件，拥有全面和逼真的仿自然画笔，它是专门为渴望追求自由创意及需要数码工具来仿真传统绘画的数码艺术家、插画画家及摄影师而开发的。它能通过数码手段复制自然媒质(Natural Media)效果，是同级产品中的佼佼者，获得业界的一致推崇。



Painter 11 软件启动界面

Corel Painter 内置了很多仿自然画笔，如喷枪、铅笔、油画笔、马克笔、水彩笔等。这些仿自然笔刷可以帮助使用者绘制出手绘效果，同时由于CG绘画的易修改性，有很多漫画家选择在软件中直接绘制漫画，完全脱离了传统的纸笔工具。



Painter 11 软件工作界面

提示：这里只介绍了两款比较常用的数码软件，有关其他软件的相关知识请参见《动漫秀场——超级漫画上色基础》中的讲解。



第三章　人物头部绘制技法

头部绘制一直是初学者很难逾越的难题，这是由于读者对绘制流程及五官、头发等方面的认识不够清晰。

本章着重从绘制流程、五官、头发及表情等几个方面进行讲解，使初学者对头部绘制有一个较为清晰的认识。

头部绘制一般流程

在绘制头部时，首先需要掌握的就是五官在脸部的位置，每个人的五官在脸部的位置都略有不同，但这种变化都控制在一定的范围之内，这个范围就是我们需要掌握的规律。当我们知道了各个位置之后，就可以利用“十字线”来确定整个头部的朝向。

以上所说的知识点是建立在正确的绘制流程上面的。简单来说，正确的绘制流程可以概括成定位、详尽绘制和整理线稿三个阶段。接下来将对前面所提到的各个知识点进行详细的讲解。







1 先绘制出脸型及五官的位置，注意脸部的朝向。（注意脸部的“十字线”）

2 在上一步的基础上，为头部添加头发，设计发型及发饰。

3 最后对线稿整理，使画面看起来更加美观。



1



2

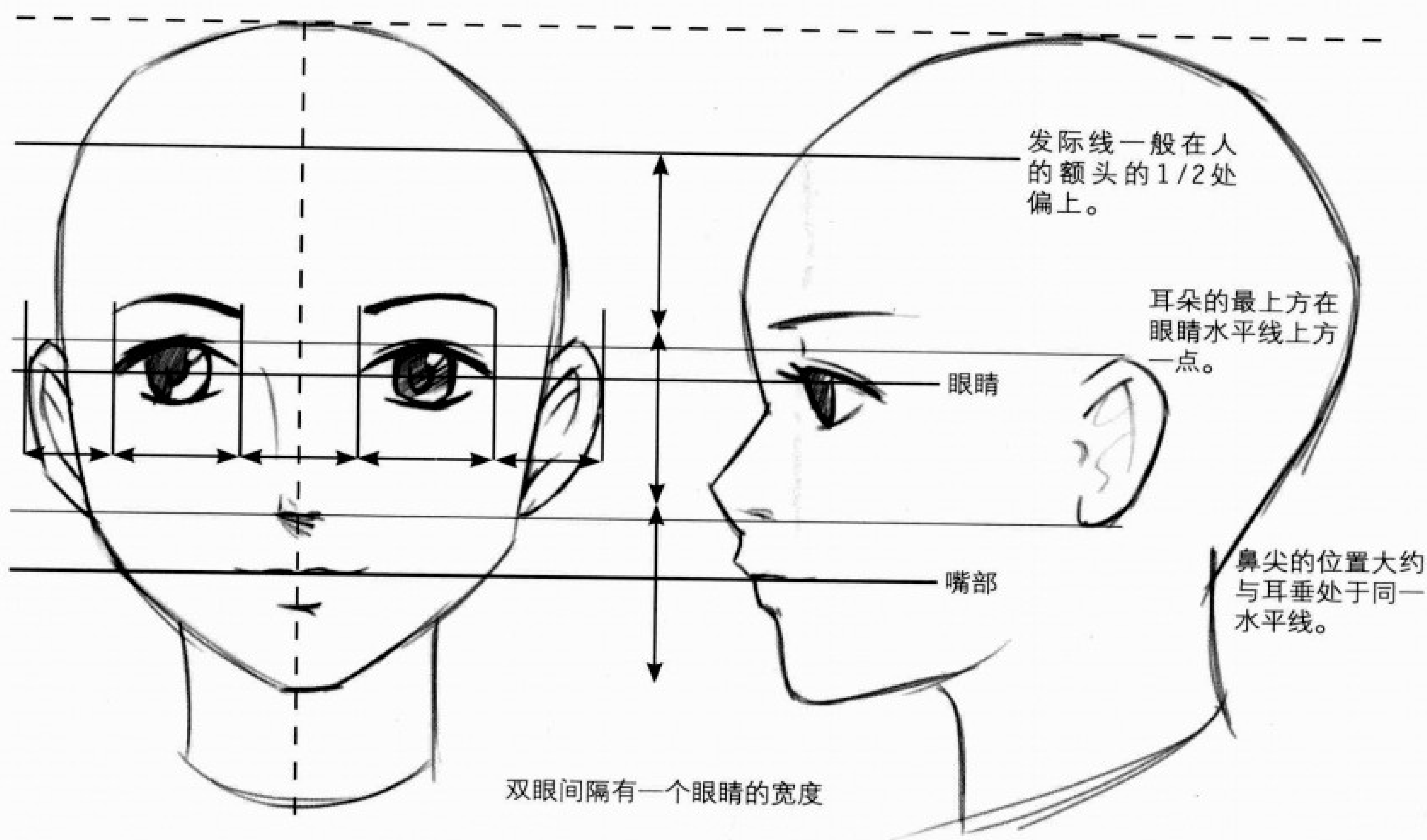


3

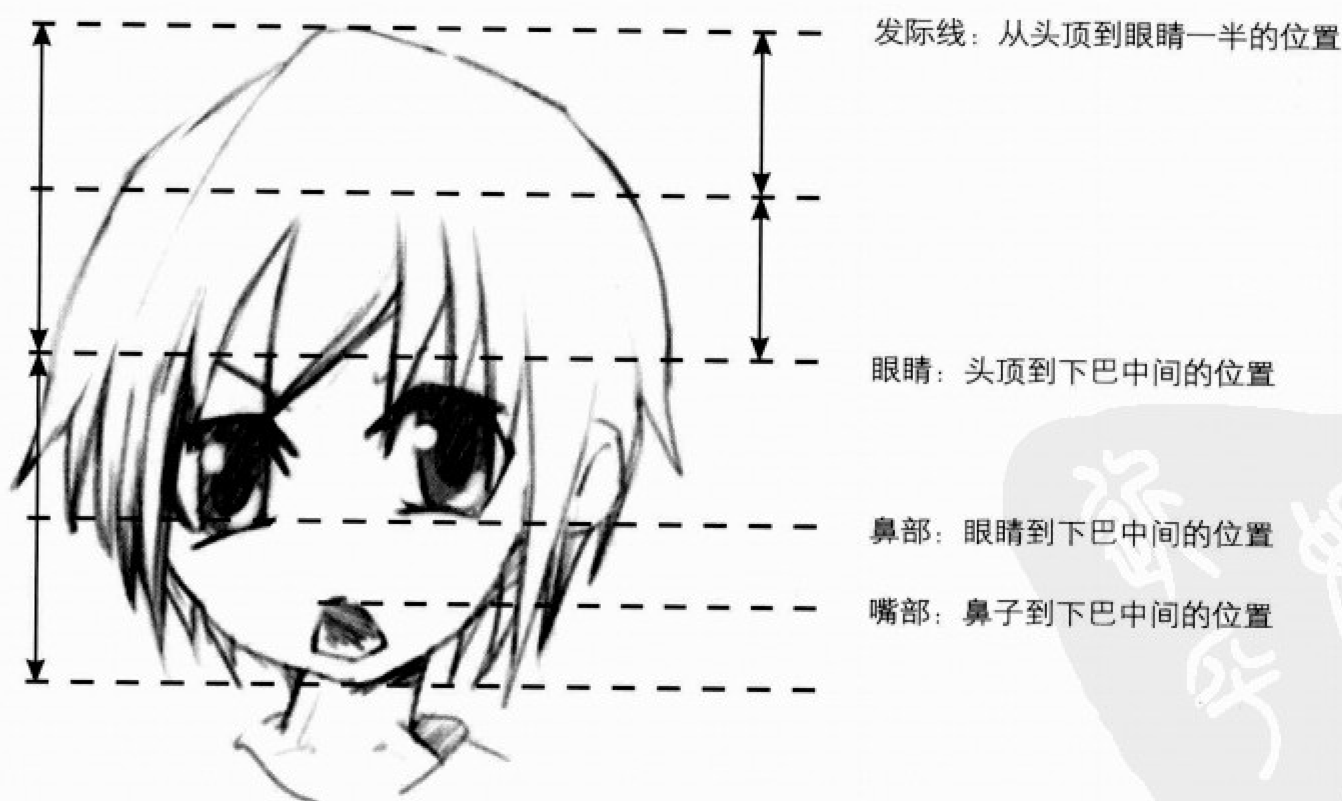
除了从一开始到最后都要较为严谨地绘制之外，也可以在一开始用较为放松的线条绘制出头部的大体朝向和五官的位置。随后再逐渐进行整理，当各个部位都已经初步显露出后，再对线稿进行最后的整理。

无论使用哪一种方法，在绘制之初都要对整个头部的形态有一个整体的概念。同样会依靠“十字线”对头部的动态进行定位。五官同样要控制在“规律”之中，并且最终的画面效果也是一样的。

五官的位置



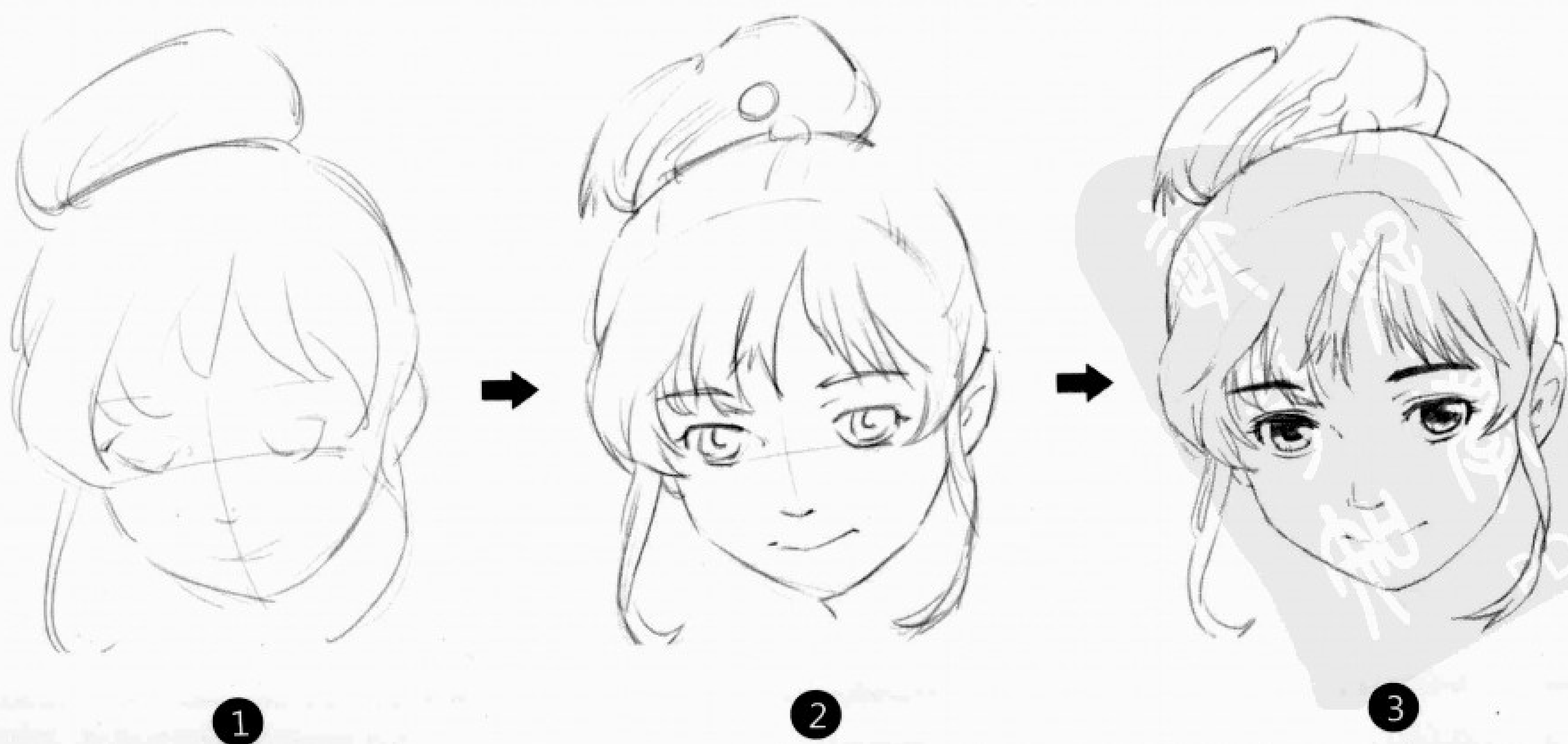
在绘制人物头部时，要注意五官的位置，以及各自之间的位置关系和比例。一般人物头部可以用“三庭五眼”这个规律进行概括。“三庭”是指发际线到眉毛、眉毛到鼻底，以及鼻底到下巴三个部分；“五眼”是指正面头部，双耳外延的距离大约为五个眼睛的宽度。



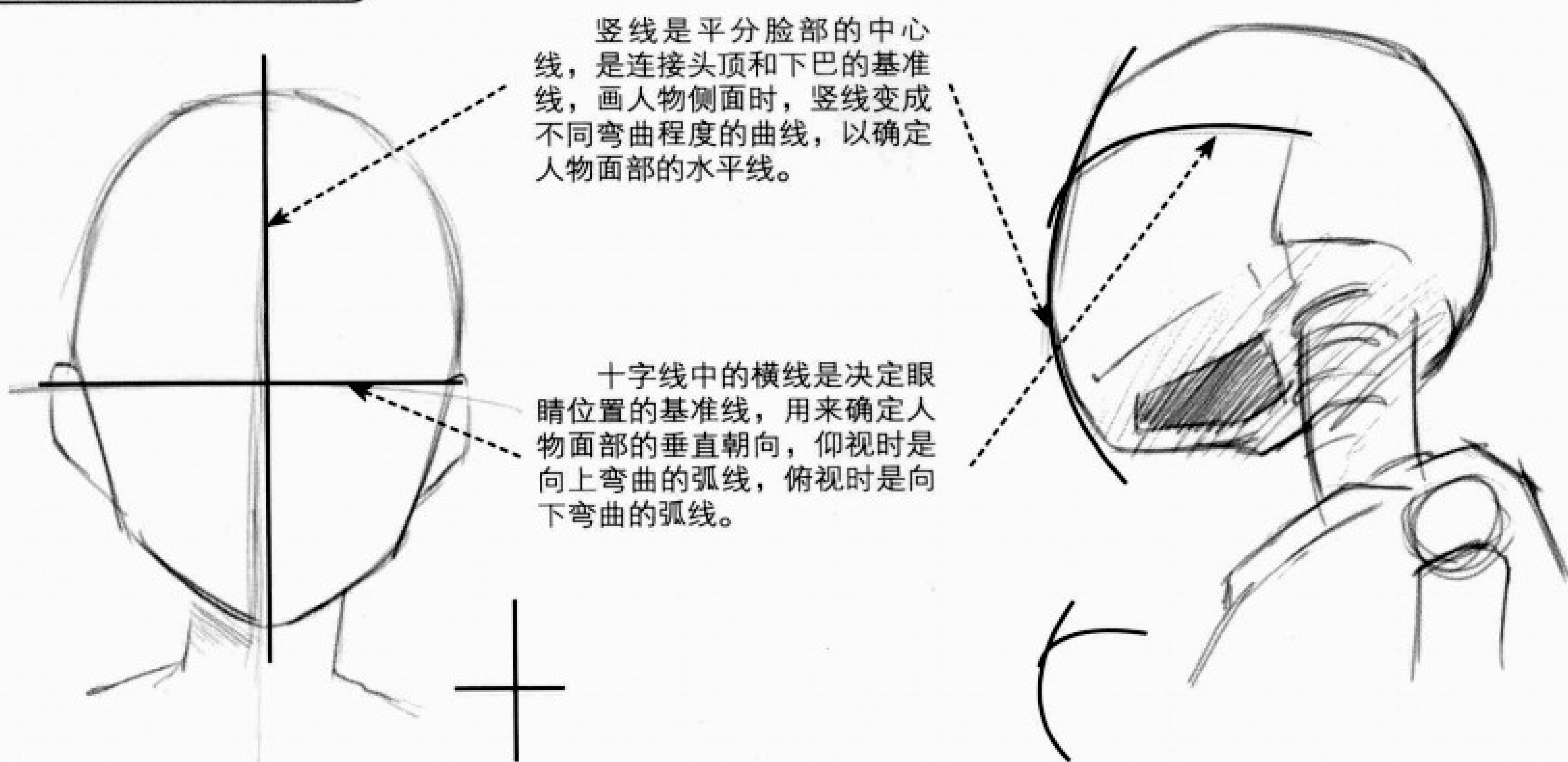
一般来讲，动漫人物的头部和五官的画法没有写实人物那般严谨，可根据自己的喜好和习惯来绘制属于自己的风格，但要确保五官在人物头部的位置和比例基本保持在上面所讲的规则中。

刚刚提到过，动漫人物头部并没有写实人物的五官比例那么严谨，可以根据个人喜好进行较为宽松的修动。如左图中的人物，眼睛有意识地进行放大，五官也集中在整个头部的下半部分。

除了正视与侧视的角度以外，更多的时候需要绘制带有一定角度和动态的头部。

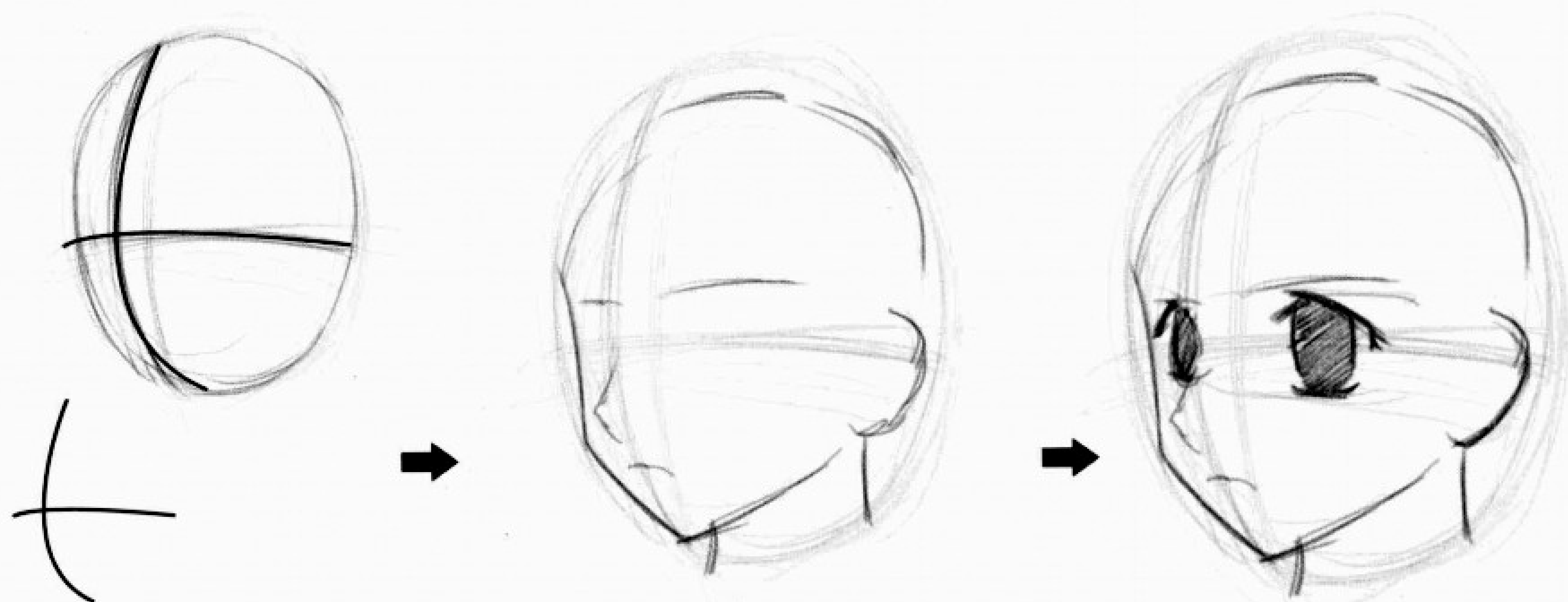


十字线的作用



人物的脸型多种多样，但在绘制的时候都可以从“0”和“+”开始。“0”和“+”表示人物脸部的基线，“0”代表人物脸部的轮廓，“+”代表十字线。在头部轮廓中添加十字线可以确定人物面部的朝向和五官位置，帮助我们正确地掌握脸部大体动态。

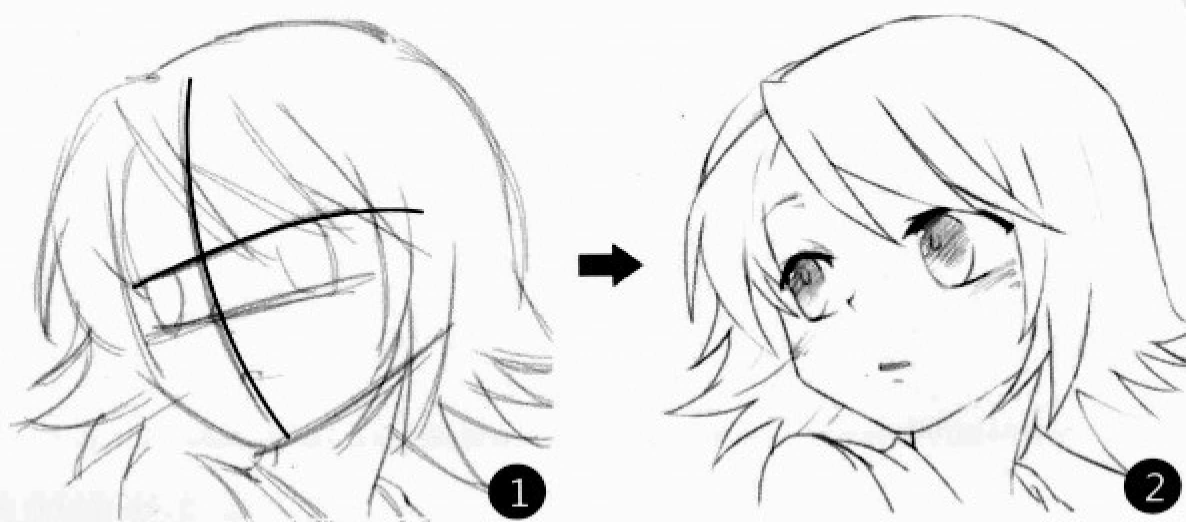
“+”线中的横线是初学者不容易把握的，因为不知道如何定位面积较大的眼睛，较为常用的定位方式分别是以横线定位眼睛的下边缘和上边缘两种。



❶ 在“0”的基础上画出定位五官的“+”基准线。

❷ 根据“+”的位置简单确定五官位置。

❸ 细化五官位置。



在绘制动态的人物头部时，“+”线起到了至关重要的作用。横线的弧度标示出了画面视角，弧度向上是仰视。竖线向左偏则标示出了角色脸部的朝向（以上图为例，在绘制时横线标示出了眼睛上端的位置）。



利用“+”线标示方法绘制头部可以使头部的结构及透视效果表达得更加准确。

上图中的横线标示了眼睛中部的位置（并不推荐这种标示方法，这种方法对初学者而言相对不容易把握）。在随后深入的绘制过程中并没有一次性将“+”线擦除。这是因为五官的透视变化需要依据“+”线。

绘制流程实例



❶

首先利用“0”和“+”线标示头部动态和五官大体位置。

在此基础上进行头发的添加。

❷

对之前的标示线条进行擦除，但要留有一定的痕迹，在后面深入的绘制过程中有一定的参照作用。

上图从较为繁琐的头发开始进行深入绘制。有之前痕迹的参照我们可以更好地控制头发形状及各根发丝间的疏密，使最终效果能达到预期效果。

❸

当深入完成五官细节的绘制后，我们就可以将之前的参考线痕迹进行彻底的擦除了。



❶

对于带有一定角度和动势的头部，在绘制参考线时不一定要绘制出光滑的椭圆，当对头部有一定理解时，可以用相对硬朗的线条进行绘制。使头部结构和形体能更直观地表现出来。

❷

画面的深入绘制要把握好度，即不要过分地对某个局部进行深入绘制（初学者往往会陷入对某个局部深入绘制而失去了对整个画面的把握，关于整体与局部的关系，会在本书后面的章节中进行更加深入的讲解），使画面一直呈现相对协调的状态。

❸

当线稿确定之后就可以适当添加一些阴影，使头部的体积感得到增强。

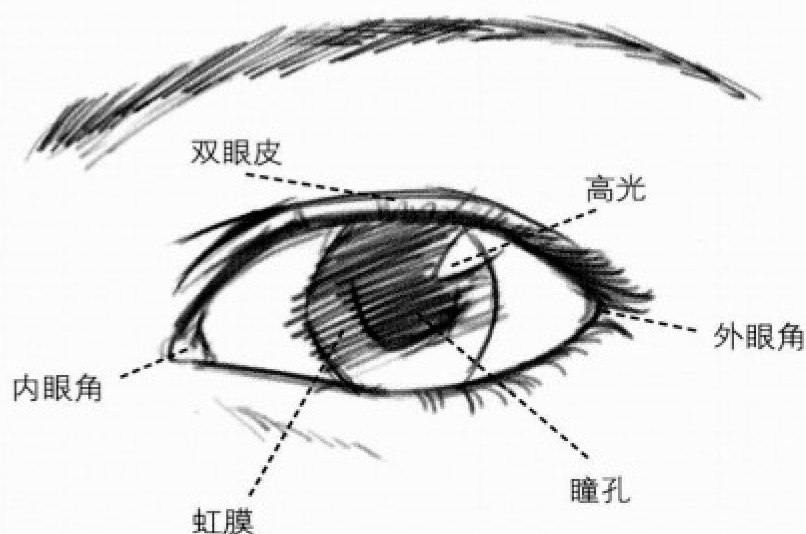
人物五官的绘制

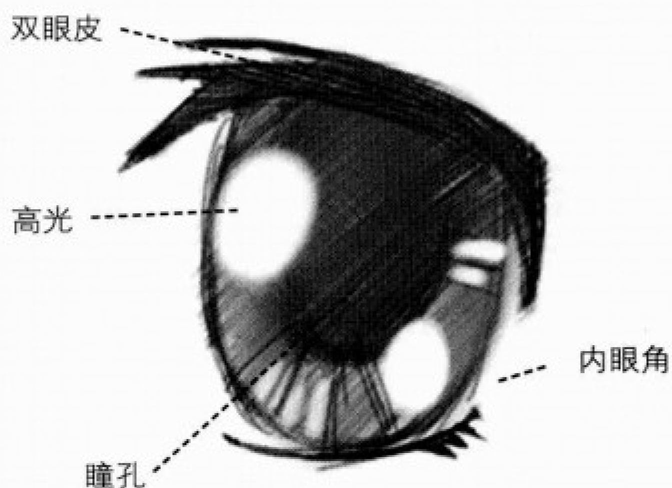
在初学者看来，五官往往是整个头部绘制中最具有变化和不确定性的部分，只要掌握其中的结构规律并在练习和临摹中理解五官结构及五官样式，绘制出漂亮的动漫五官是很容易的。



眼睛的绘制

眼睛是表现人物角色表情和特征最重要的部分之一，眼睛绘制的好坏直接影响到整个头部的效果。写实眼睛的结构更加复杂，而动漫角色的眼睛会对结构进行一定的简化。





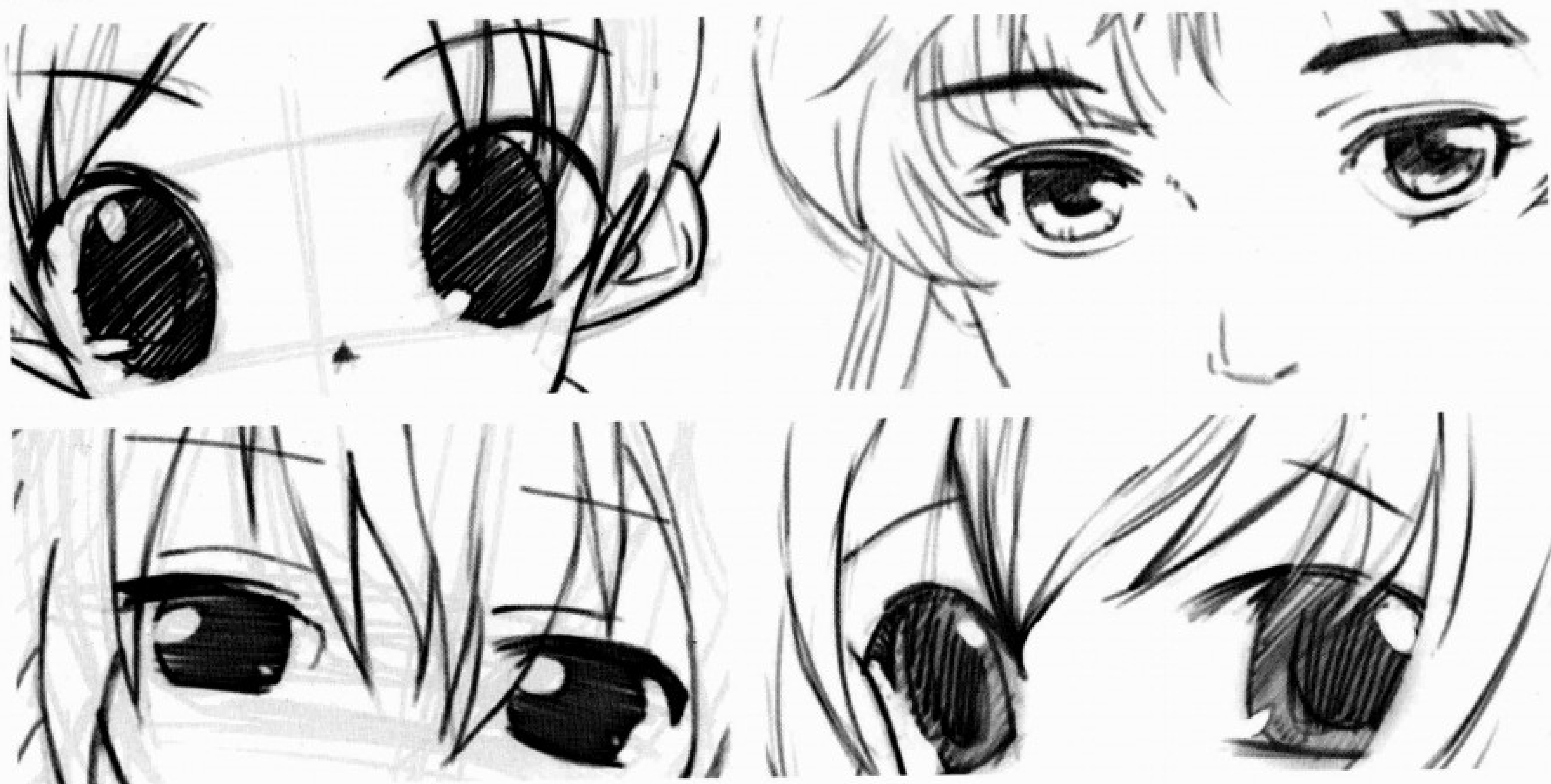
将黑眼珠画大，角色会显得更加乖巧（通常以女性角色应用为主），而将黑眼珠画小，则显得更加深邃成熟。将高光部分画大或画小也会产生相似的效果。同时，瞳孔与高光的位置是表现角色视线的关键（如下图所示）。



眼睛中的反光和瞳孔很重要，不同的位置，不同的形状，不同的大小都能创造出不同的效果。无论是表现可爱俏皮，还是妩媚帅气，都能通过恰当的反光和瞳孔的形状来体现。

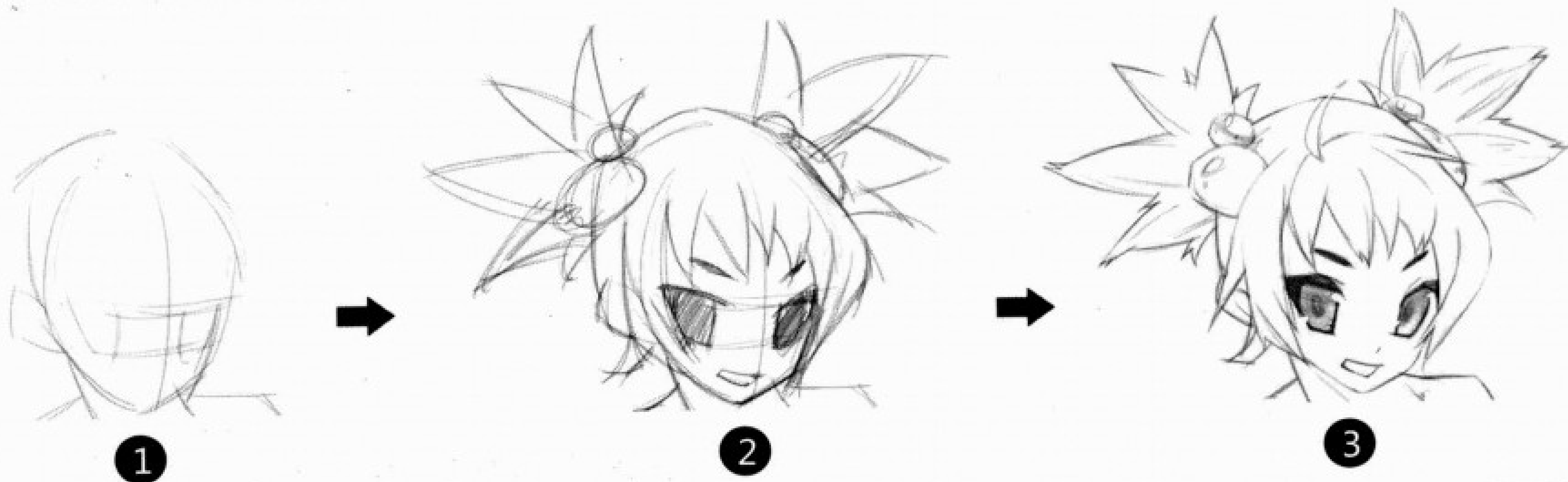
含有笑意的眼睛一般会微合。带有悲伤等情绪的眼睛形态则较多。

由于眼球是一个球体，因此在侧面中看时眼球具有一定的弧度，眼睑是包裹住眼球的眼皮，要根据眼球的弧度来绘制。



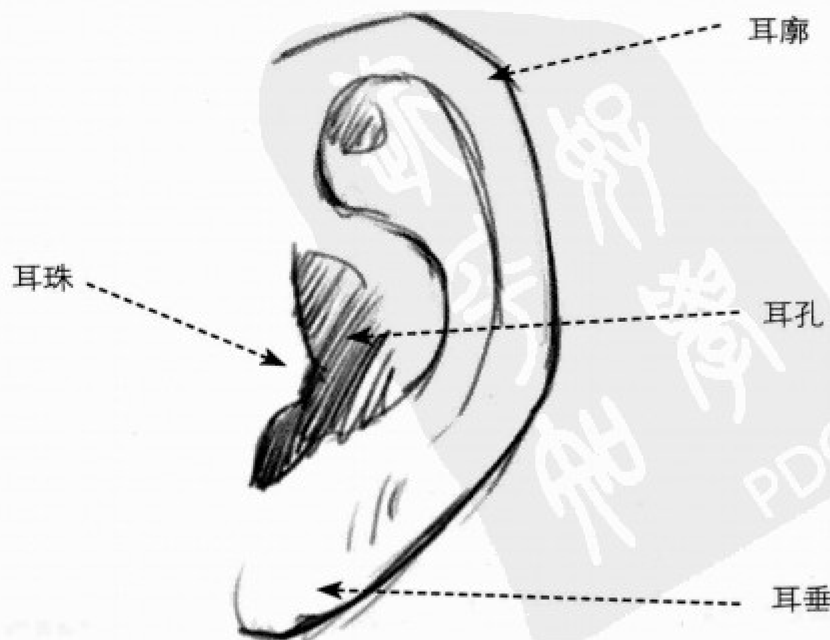
对于眼睛不一定要按照一定的方法进行绘制。对于角色眼神的把握还需要较多的练习，之后才能得心应手。在这个过程中，多加临摹成熟的作品可以使初学者积累更多的经验和眼部形式。

从下图中可以看出，眼睛的绘制是根据整个头部的绘制而不断深入的。

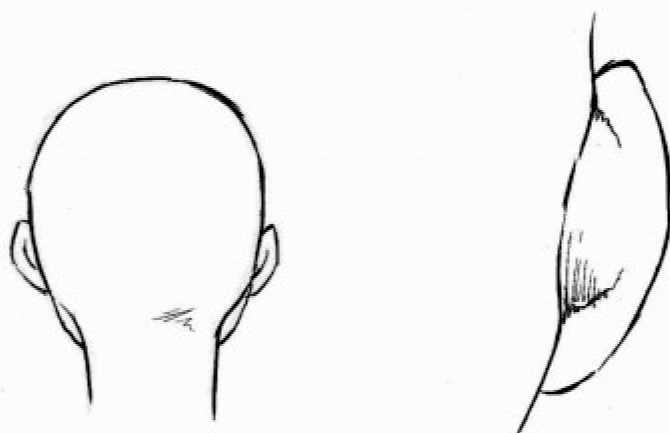


耳部的绘制

相对于其他五官而言，耳朵的形态是五官中变化最小的，实际上，仔细观察后，我们就会发现，每个人的耳朵形状具有一定的差异，有宽大的耳廓，也有棱角分明的耳廓，形态各异。在动漫中，通过改变耳朵的形状大小或厚度，就可以用来表现不同的角色特征。





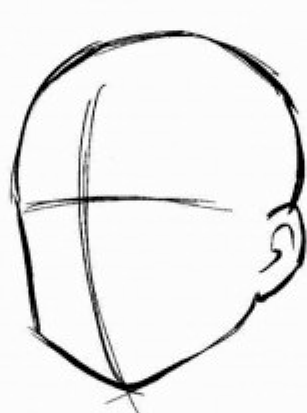




从背面看耳朵的形状非常有立体感。

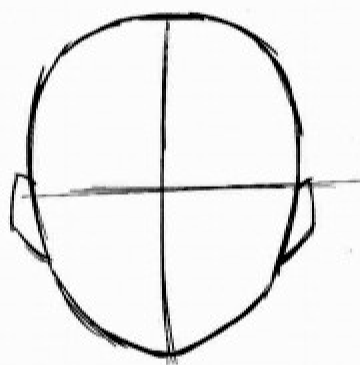


正侧面的耳朵形状比半侧面的耳朵形状看起来更窄一些。





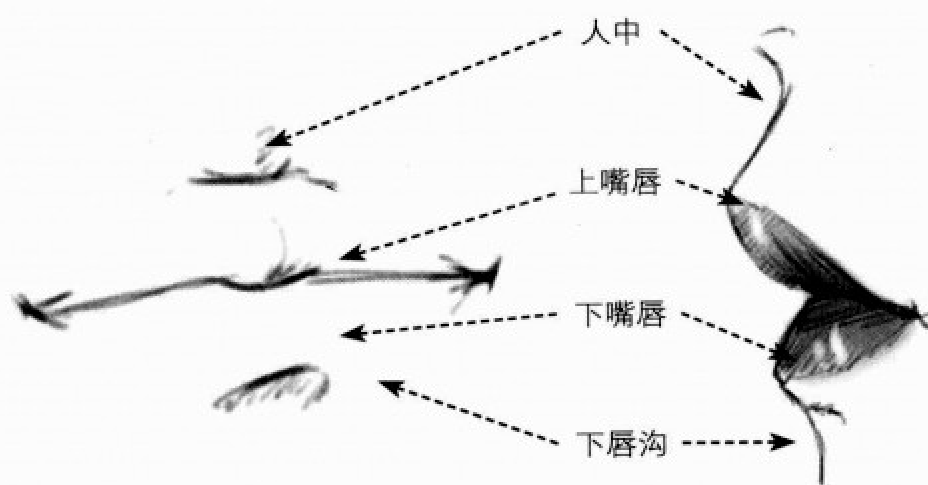
半侧面的耳朵比正面的耳朵要宽一倍。





正面的耳朵比侧面更窄，且耳廓外侧面积更小，甚至完全看不到。

嘴部的绘制

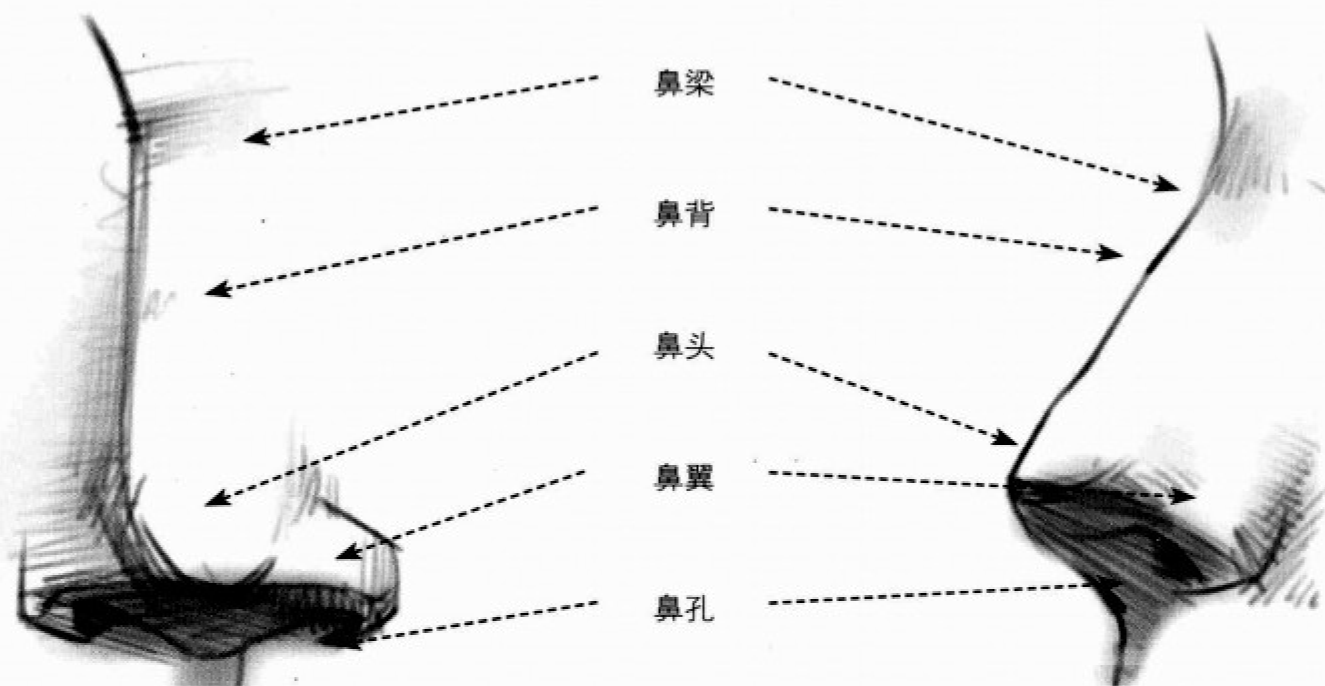


在绘制动漫人物的嘴唇时，往往只用两条简单的曲线进行表示，但是，如果想将嘴部画得更加生动，那么就不能只用简单的两条线表现了。

在简单线条的基础上，添加一定的明暗关系，表现嘴部各个部分的结构。



鼻部的绘制



鼻子也随着年龄的增长而变化着，年龄越小，人物的鼻梁越短，越是成熟的人物，鼻梁就越突出。同时男性的鼻梁也会比女性的鼻梁更高，突出的鼻梁会给人一种强势的感觉。

在绘制Q版人物和年龄较小的人物时，不用绘制鼻梁，只绘制出鼻头部分。



五官绘制实例



上图所示几乎为纯侧面，五官之间的位置是这个角度的难点，在绘制此角度的五官时要注意面部五官的透视及耳部的位置。



对于这幅画面中的五官；重点是抓住五官各个部分所占的面积，从而突出眼睛流露出的眼神。



这是超出正常比例很多的五官比例。这种大胆的比例设置是建立在对角色的理解之上的（在本书第一章对角色等方面有详细的讲解）。



在整个脸部眼睛是最重要的五官，在头发的衬托下，绘制眼睛的质感成为提升画面质感的重要手段。



在上图中，因角度原因使五官在这幅画面中的重要性相对减弱，但是五官之间的透视关系却需要进行表达，这个角度的五官被压缩到很小的范围内。



在上图中五官成为了画面的主体，对于这种画面，在绘制五官时投入的精力比前面的画面更多。

人物头发的绘制

发型其实是体现人物性格的一个重要方面，要丰富一个人物的形象，头发的绘制是很重要的一部分，设计与人物形象和性格相符合的发型，会使人物显得更加生动。

初学者常常忽视的是“整体”，往往会绘制一些零散的头发，再拼凑成为发型，这种方法是一个误区。无论何种发型都会有基本的绘制规律，即先从整体的轮廓入手，再用大线条绘制出头发大致的走向，最后才是细节的刻画。

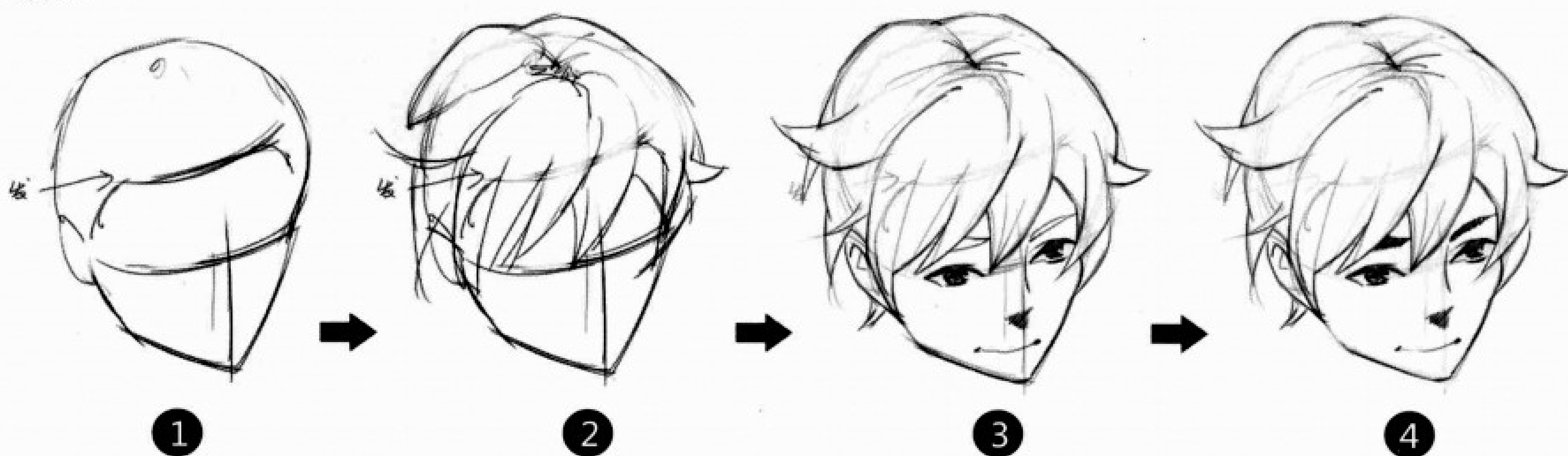
短发的绘制

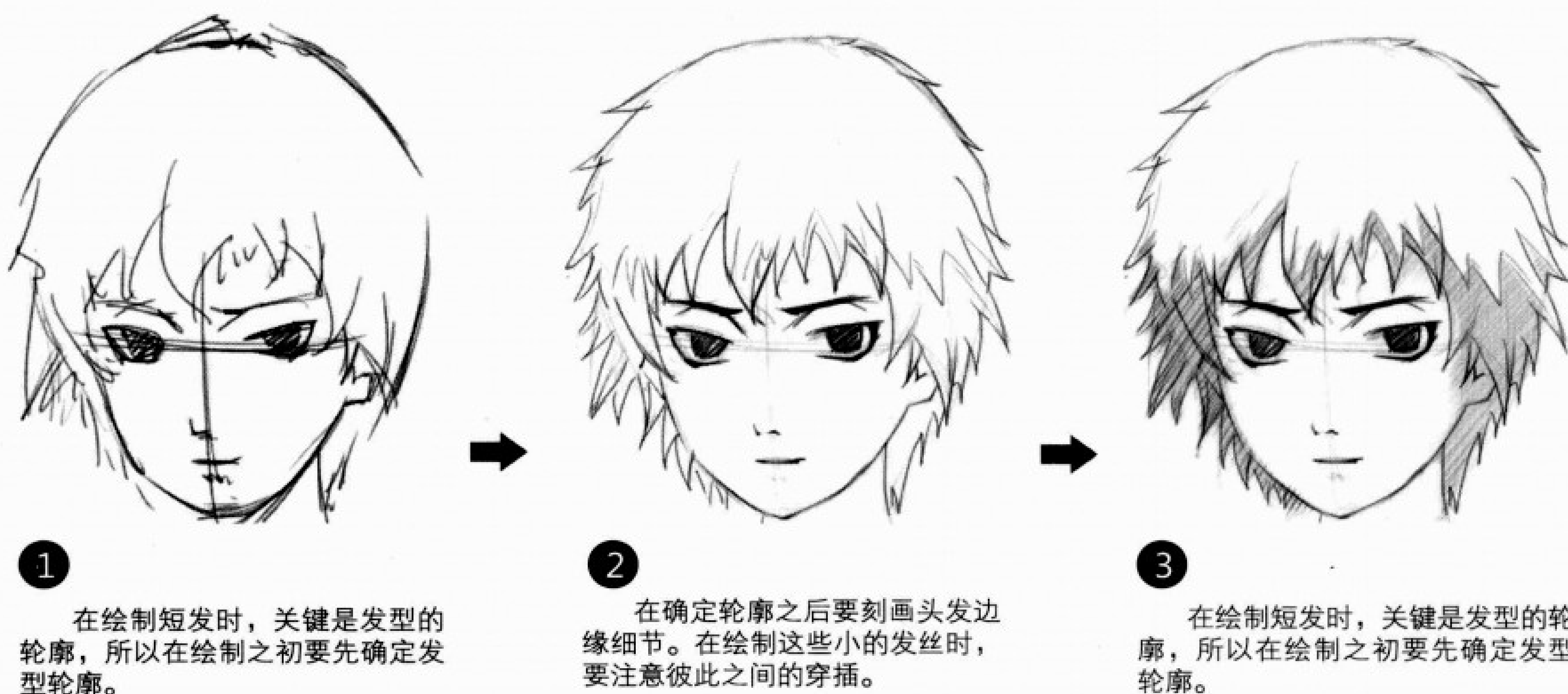
在绘制头发时，要先确定头发的生长区域。当生长区域确定之后，再在这个区域上绘制头发。先沿着发际线画出头发的大概轮廓，注意头发要有一定的厚度，还要注意生长规律，蓬松的头发才能让人物的头部看起来更加具有立体感。



短发常给人活泼好动的感觉，相对于长发，短发更加注重层次感，要注意头发与脸部的衔接。

从下图中可以看出，头发是从头旋处开始向四周旋转，流动生长。发旋的位置一般在头顶偏后的位置。
用线条疏密来体现头发的立体感。同样的发型如果将发梢微微向外翻，就会有轻盈的效果，也会有微风浮动的感觉。





1 在绘制短发时，关键是发型的轮廓，所以在绘制之初要先确定发型轮廓。

2 在确定轮廓之后要刻画头发边缘细节。在绘制这些小的发丝时，要注意彼此之间的穿插。

3 在绘制短发时，关键是发型的轮廓，所以在绘制之初要先确定发型轮廓。



1 简单快速地绘制出五官位置及头发的整个区域。

2 将之前绘制的草稿进行擦除，留下少许痕迹，然后再依据这个痕迹绘制出画面的各个细节，要注意头发的走向是以发旋为中心向四周延展的。

3 为头发添加一定的颜色，在脖颈处添加投影。这么做的目的是为了使人物的五官更加突出。







❶

在绘制草稿时可以适当添加一下发股的穿插走向。

❷

修整线稿并明确头发间的穿插关系。

❸

明暗对头发的体积表现很重要，但添加程度要有所控制，一味地依靠明暗来表现头发体积感会忽略发股间的穿插关系，这是初学者容易走入的误区。

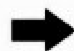
长发的绘制



每一股头发的大小和形状具有不同的特征，可以是纤细而直长的，也可以是粗糙而弯曲的。可以把头发画得非常细致或非常简单，具体在于所绘头发股数的多少。



在绘制头发，尤其是长发时，一定要注意将不同朝向（发股及生长朝向）的头发进行分组。每一组头发有其独立的体积，同时又要使各组头发控制在整体头发的体积中。




❶

在确立脸型及头部动势后，对发型的样式进行设计。

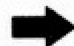
❷

当完成发型样式设计后，就可以进行细节的绘制及线稿的整理。

❸

完成线稿修整后，适当添加一定的明暗关系可以使头发和整个头部的体积感更加突出。




1 对于中长发，在动笔之初就要考虑到头部形状对发型的影响，使头发的走向依附于头部的形状。

2 在之前一步的基础上绘制头发的细节，与此同时对五官也进行一定的绘制。

3 最后修整线稿，适当强调发股之间的穿插关系。







1 在绘制头发之前要先对头部本身的体积动态进行确定。

2 设计发型时要先设计整个头发大的轮廓，随后简要交代出体积感及一些边缘细节，如脸部周围的头发。

3 在绘制头发较多且具有卷曲的发型时，要先将其分为几个大组，然后将每个大组分为若干小组。如上图所示，可分为三个大组，即两个辫子和头顶，在上面又有几个小组。

要绘制出漂亮的长发，必须把握以下几点；第一：整个发型的轮廓，第二：发组的划分及整个头发的体积感。







1 2 3

观看者第一眼最直观的感觉就是发型的轮廓，在建立轮廓的形状之后就要对头发进行合理的划分，从而在绘制和表现上达到便捷、直观。

人物表情的绘制

人物角色的表情是多变的，每种表情都有一定的面部变化规律，但是由于人物的长相和个性有所差异，因此呈现出的表情也会有一定的差异。动漫中的面部表情主要靠眉毛、眼睛和嘴巴来进行表现，通过组合不同的变形，就可以表现出人物丰富的表情。

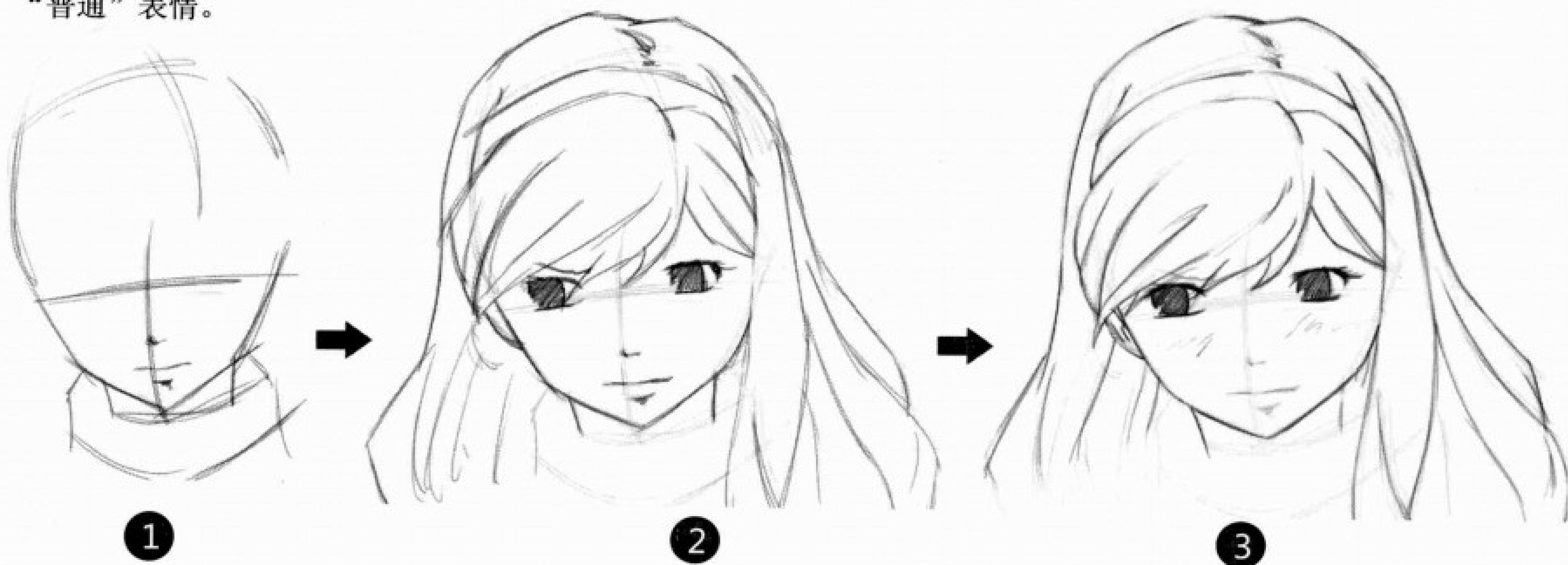


正面情绪的绘制

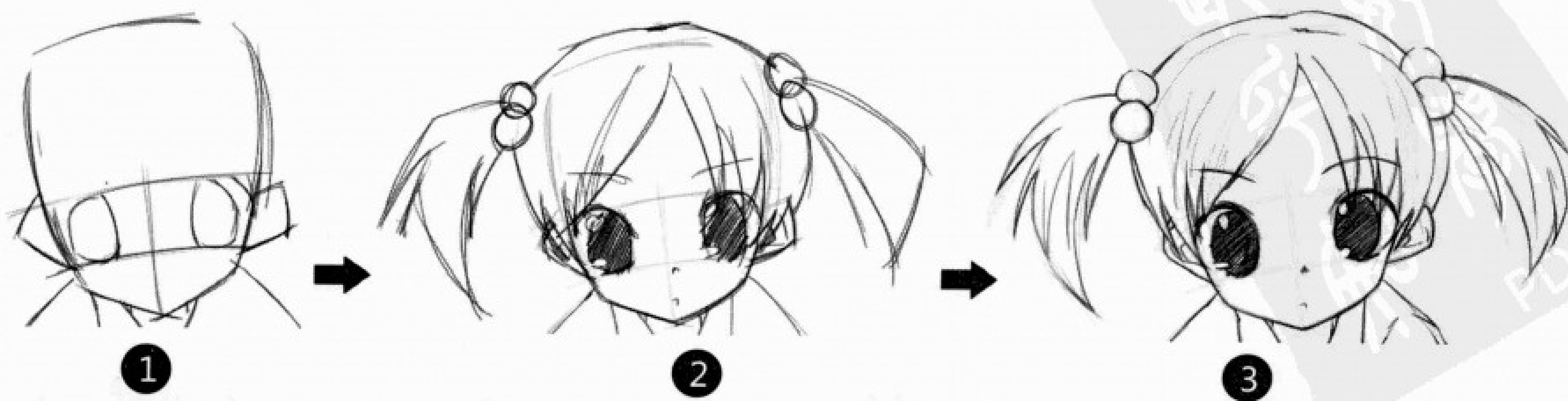
一个表情在绘制之初就应该呈现在纸面上。

在绘制正面表情的时候，要注意角色嘴角的变化，嘴角微微向上翘起但并不明显。

一个表情的产生除了五官的位置发生变化外，头部动态也是决定人物表情的重要一项。此图中人物的头部微低，且角度基本为正视，这就更加突出了人物的“普通”表情。



同样是一个正视的角度，人物夸张的眼睛及紧闭的嘴形成了一个略显吃惊的表情。在表现一些略显夸张的神情时可以适当地对五官大小进行夸张。





1

在绘制一些较为夸张的表情时，可以在绘制之初就将其表情变化最大的五官表现出来，这样在后面的绘制中会更方便把握画面的基调。

2

当这些夸张的五官位置确定之后，就可以根据五官位置设计发型并进行深入的刻画。

3

当画面中的内容基本确定之后，擦除零乱的线稿，留下一定的痕迹，在擦除时可以先从一个局部开始，擦除一个部位就深入刻画一个部位，这样做虽然在绘制速度上变慢了，但是会更加方便初学者整体把握画面深入的程度。







4

在绘制人物表情突出的画面时，不一定要对五官进行过多深入的刻画，但在五官位置方面一定要仔细推敲，越是夸张的表情，如果位置产生变化或者大小不合适，那么这个表情不但没有表现力，也往往会无法产生预期的效果。

5

正面情绪中最难控制的表情就是开心的大笑，因为产生这种表情的五官都进行了充分的展开，因为展开，五官都会显得很大，在有限的区域中绘制面积变大的五官，并且要准确传达角色的情绪，不但需要脸部周围的发型及发饰的烘托，更需要进行大量的练习，从而掌握更多的表情绘制经验。

负面情绪的绘制



负面情绪的表情一般比较夸张，而且整个面部上五官的位置都会移动，这种移动都是以鼻部为中心进行的。

负面情绪中也有不是很强烈的，在画面表现中以眼睛为主要变化，如鄙视、不屑、傲慢等。初学者可以多学习成熟作品中的五官变现样式，这种情绪的表达样式相对单一，并且多为符号化。

负面情绪更多时候都是激烈的情绪，这种情绪在脸上的表现有一个特点，就是脸上所有的五官都会移动，以鼻部为中心进行扩散或者聚拢。

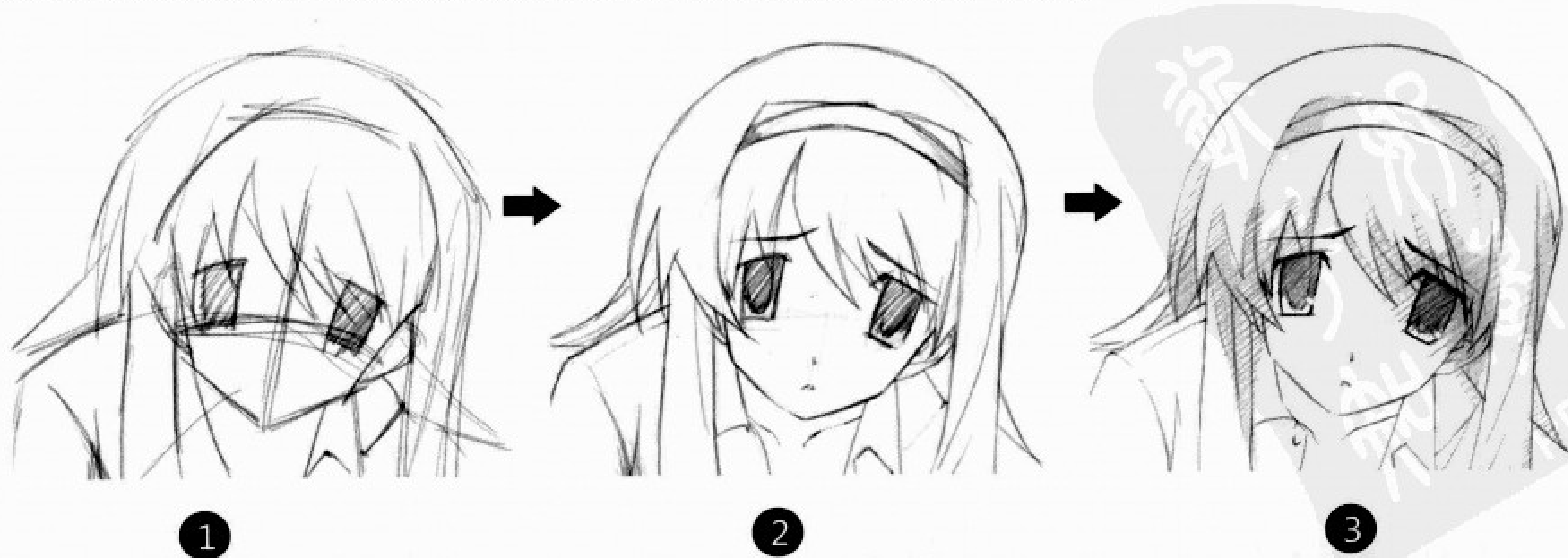


通过五官的布局来表现情绪的波动。绘制前必须深入体会和感受对象的内心表情。在绘制的时候要注意表情的统一。表现人物惊恐的时候，多数为瞪大眼睛，瞳孔扩散；嘴巴不由自主地张开。一定要注意眼神的方向，眼神的指向会使人物与画外形成一个暗示和交流。



悲伤情绪依旧印证前面的规律，从眉毛到嘴角，所有五官的动势都是向下的。

在绘制负面情绪时，除了五官动势外，明暗也起到了烘托作用，高强度的明暗对比可以烘托如暴躁、痛哭等激烈的情绪，面部有较强的投影则会烘托如本图所表现的这种含着泪但很强烈的情绪，如悲伤、幽怨等。





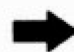


这种情绪属于不强烈的负面情绪，情绪在表情的传达上以眼神为主。当画面中的眼神确定样式之后，利用为画面周围添加暗部的手法烘托画面气氛。





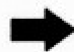






上图中人物的情绪是愤恨，亦或是鄙视。这种情绪的表达方法除了常规的五官位置移动外，还利用了在Q版造型的人物头部绘制相对写实的眼睛，以达到一种反差，使观看者的注意力集中到最能传达情绪的眼睛处。这种利用不同风格绘制产生反差的手段，也是很多优秀的动漫画家常用的技巧。







上图中的表情很夸张，情绪很激烈。除了运用夸张眼睛等五官的比例这一方法之外，还夸张了眼睛高光的面积来彰显角色激烈的情绪。此类方法还有很多，都是在常规手段的基础上来添加额外的效果，以此烘托画面的情绪气氛。

人物头部绘制实例

本节以3个案例来讲述如何完整地绘制动漫中人物的头部。

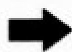






实例1











❶

利用“o”和“+”线确定角色的头部朝向，然后描绘头发的轮廓，随后添加头饰。

❷

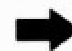
将草稿擦除，留下能够看清的痕迹。

从感兴趣的位置开始着手，深入线稿的绘制。

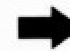
❸

在绘制头发时要注意发股之间的穿插关系。











❹

因为头发体积及画面位置的原因，发饰的绘制在这张画面中很重要。

布褶的相互穿插较之头发更加细腻，这是由其质感决定的。

❺

擦除之前留下的草稿痕迹，显现出深入绘制时的线稿。

❻

深入绘制眼睛，要注意其高光的位置及瞳孔处的颜色。





7

为了使画面更加丰富，也为了使角色显得更加具有吸引力，为角色添加更多的发饰。

8

最后为画面添加一定的投影，要明确这些投影在画面中的作用，是为了增强头部的体积感，还是单纯地为了使画面更加好看。

投影是一个使角色增彩的方法，但并不是掩盖缺点和不足的方法，线稿造型的准确才是我们平时练习的目的。

实例2







1

确定头部朝向和动态之后添加脖子，这样可以使头部的动态和朝向更具表现力（本书第四章中会对头、颈、肩关系有详细的讲解）。

2

头发的发梢部分有控制地向左摆动，这样的头发更具有动感，使角色的情绪更具表现力。

对眼睛也要进行一定的绘制，目的是更准确地在这个步骤中观察角色各个方面的信息是否传达到位。

3

将草稿擦除，依照留下的痕迹，从感兴趣的局部开始深入绘制，注意线条间的穿插和遮挡关系。



4

除了前面讲到的通过明暗来建立头发的体积外，利用线条的穿插关系来表现头部体积也是动漫画家常用的方法，但初学者掌握起来相对较难。



5

在最后的深入阶段将重心放在五官的绘制上，眼睛的质感、嘴角的朝向，这些细节将直接表现出人物的表情因素。

为了配合头发的飘动感，为人物加上领结，领结的动势与头发相同，两者相互配合，使观看者明显感觉到画面中空气的流动。

实例3



1

这个案例与前面案例不同的地方在于，这个画面中带有人物的“头颈肩”关系。

在绘制具有肩膀的人物头部时先确立头部的朝向，然后再添加颈部和肩膀（针对此类画面而言，带有更多身体部分的绘制方法将在下一章进行讲解）。



2

添加五官的形态和头发的轮廓，在绘制头发轮廓时可以用较为硬朗的笔触交代出头发各组之间的关系，方便后面深入绘制。



3

将线稿擦除，在留下的痕迹上仔细绘制线稿。

上图是从脸部开始深入的，注意颈部线条和脸部轮廓线之间的遮挡关系。



4

围绕最先深入的地方开始详尽地绘制，要注意肩膀的结构（本书第四章有详细讲解），以及服装的遮挡关系。



5

最后深入绘制角色最有特点的长发，线条间的相互穿插关系和遮挡关系可以表现出空间感。



6

最后为画面添加投影，要注意整体光源的统一性。

投影的目的是烘托形体及画面气氛，初学者切忌为了遮盖线稿的不足而添加投影，这样不但没有有效地为画面创造良好的效果，而且一旦长时间养成习惯会对技能的提高产生阻碍。



第四章 人物身体绘制技法

绘制角色自然鲜明的形态，首先要掌握好人物身体的画法。人物的身体绘制在整个人物造型中极为重要。

动作姿态也是角色表现的重点。人物的性格特点和气质都会透过动作表达出来，而人在运动时表现出来的力量感和节奏感都有强烈的感染力。不同的人物由于性格和脾气的不同，动作、姿态表现也就不一样了。

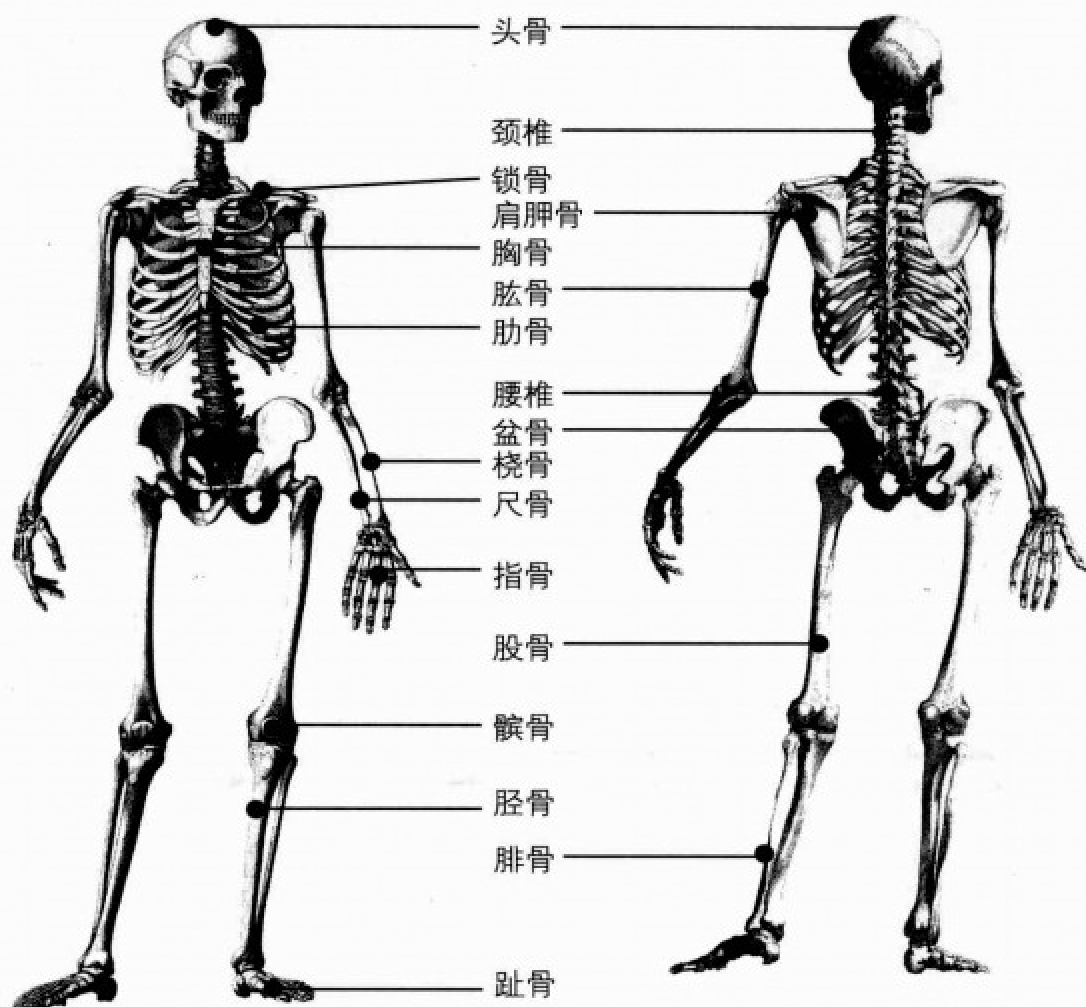
本章我们来讲解绘制人物身体部位和人物动作造型的各种技法。

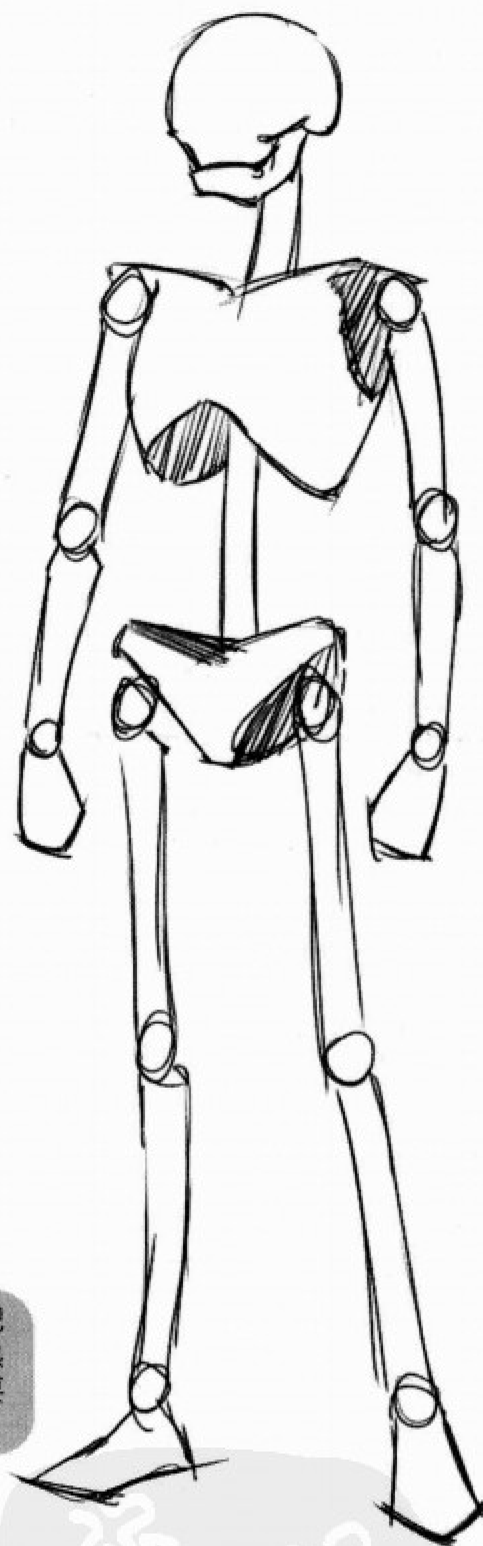
骨骼结构

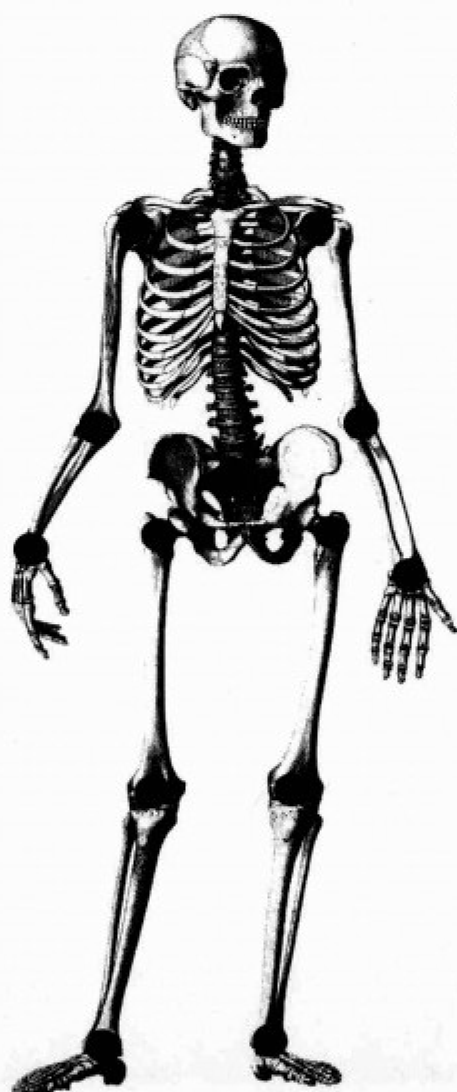
基本的骨骼结构

一个成年人的骨骼由206块骨头组成，分为颅骨、躯干和四肢3个大部分。它们分布在全身各部位，支撑着身体，保护内部器官，同时和肌肉共同作用来进行各种活动，它们是供肌肉附着和起着肌肉运动杠杆作用的支架。

想要画出好看的合理的人物，就一定要对支撑人体的支架有一定的了解，下面我们就来学习一下人体主要的骨骼结构。







人体有很多较“硬”的地方，最为重要的关节是肩膀、肘部、膝部、脚踝及头部，这些重要部位的空间关系可以确定人物的动作。

提示：在绘画、创作时脑海里不一定要把每块骨头的名称、结构了解得很清楚，只要熟记主要骨骼的形状与连接关系，以及一些重要的关节点就可以了。

人体的骨骼有那么多，而需要我们掌握人体结构的主要骨骼却不多，为了方便我们的理解和记忆，可以将不重要的骨骼删除，也可以将一些细小的骨骼组合在一起。

手腕处有8块骨头，脚腕处有7块骨头，它们分别以复杂的形式组合在一起。我们可以对这些复杂的骨骼进行概括，把它们看作一个整体。

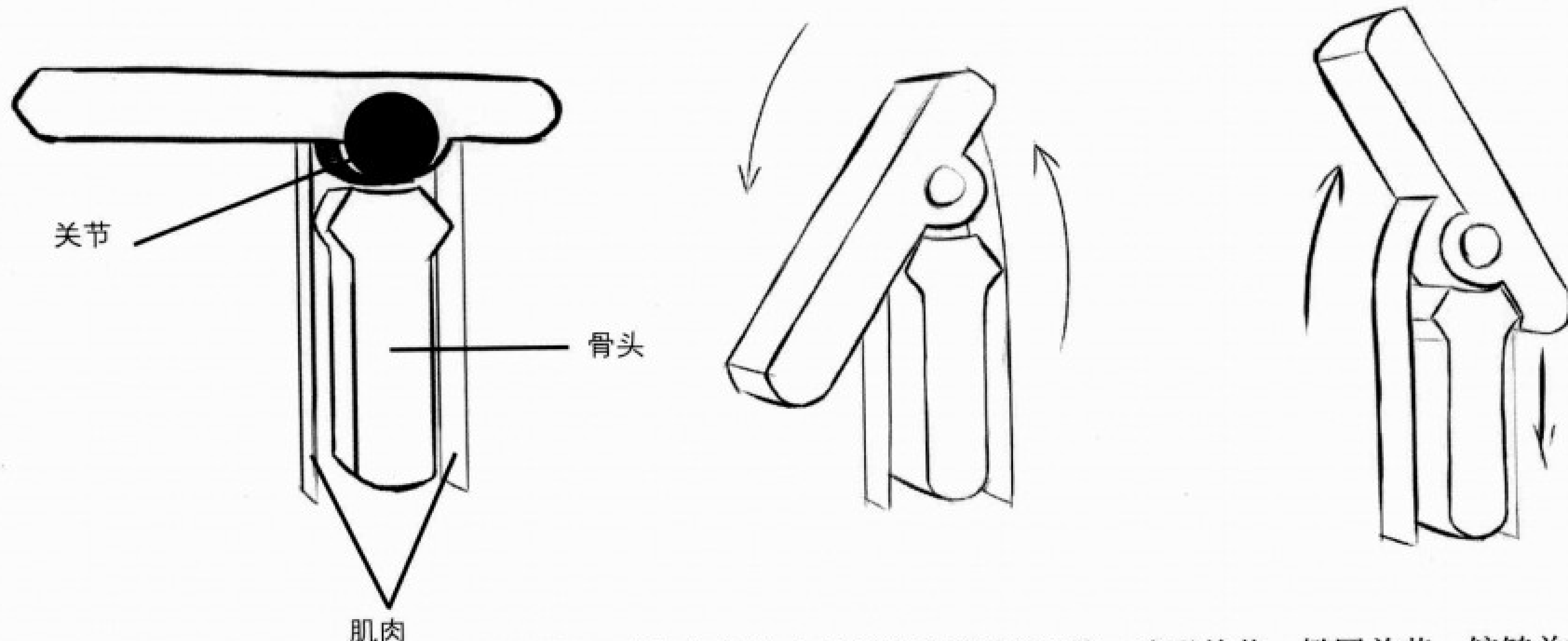
人体中的骨骼这么多，是不是每一块我们都要记住呢？不是这样的，我们只需要记住对人体外观有影响的一些骨骼就可以了。

从膝盖到脚腕之间有两根长骨，我们可以看作只有一根。同样，前臂也有两根骨头，尺骨和桡骨，我们也可以将它们看作是一根骨头。

现在的人都不长尾巴，但每个人都长有一块尾骨，像这种对我们把握形体没有意义的骨骼，都可以看作是不存在的。

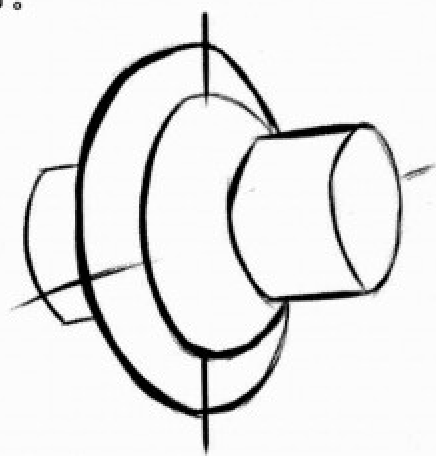
关节的构造

关节是人体重要的部位，多数关节通过两块肌肉的作用活动，附着在关节附近的肌肉受力产生收缩伸展。关节成为可动部分的连接点。

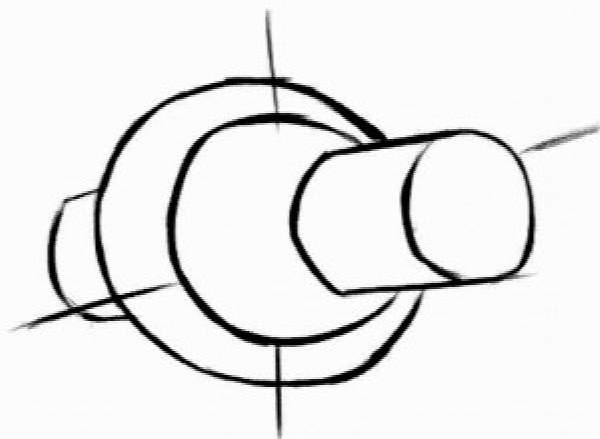


为了便于我们理解骨头和关节的结构，我们把人体中的关节大致分为6种：球形关节、椭圆关节、铰链关节、鞍关节、车轴关节和平面关节。

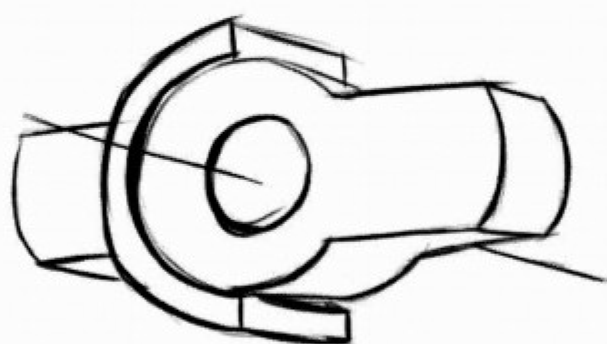
球形关节为多轴式关节，主要位于肩、腰等根部活动范围大的部位；椭圆形关节与球形关节大致相似，只是较球形关节存在于一些动作幅度小的部位，如手腕等；车轴关节使手肘和膝以下部分的关节运动；铰链关节则是手肘、膝等关节本身的弯曲运动；鞍关节的形状比较独特，可见于手掌的中指尾骨等处；平面关节则为背骨、锁骨等关节。



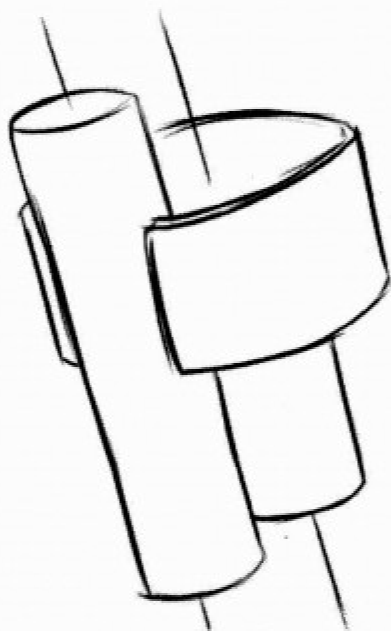
椭圆关节



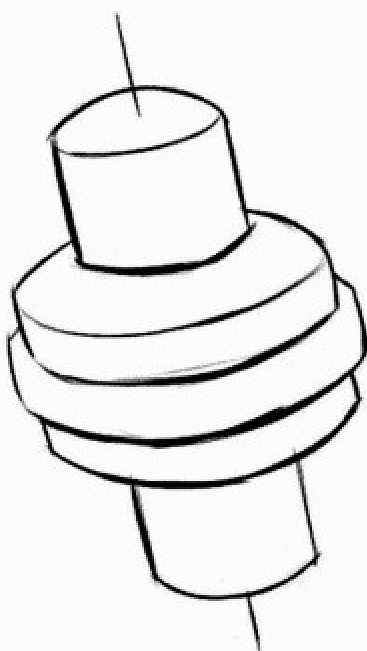
球形关节



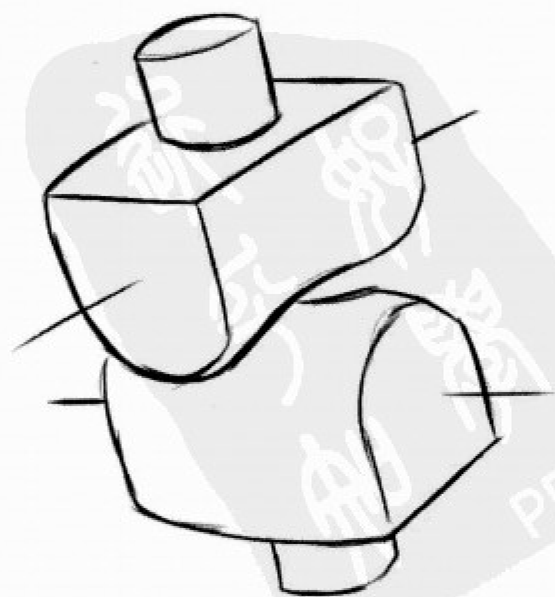
铰链关节



车轴关节



平面关节



鞍关节

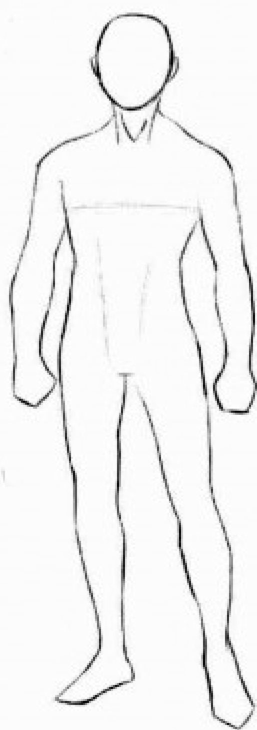
肌肉结构

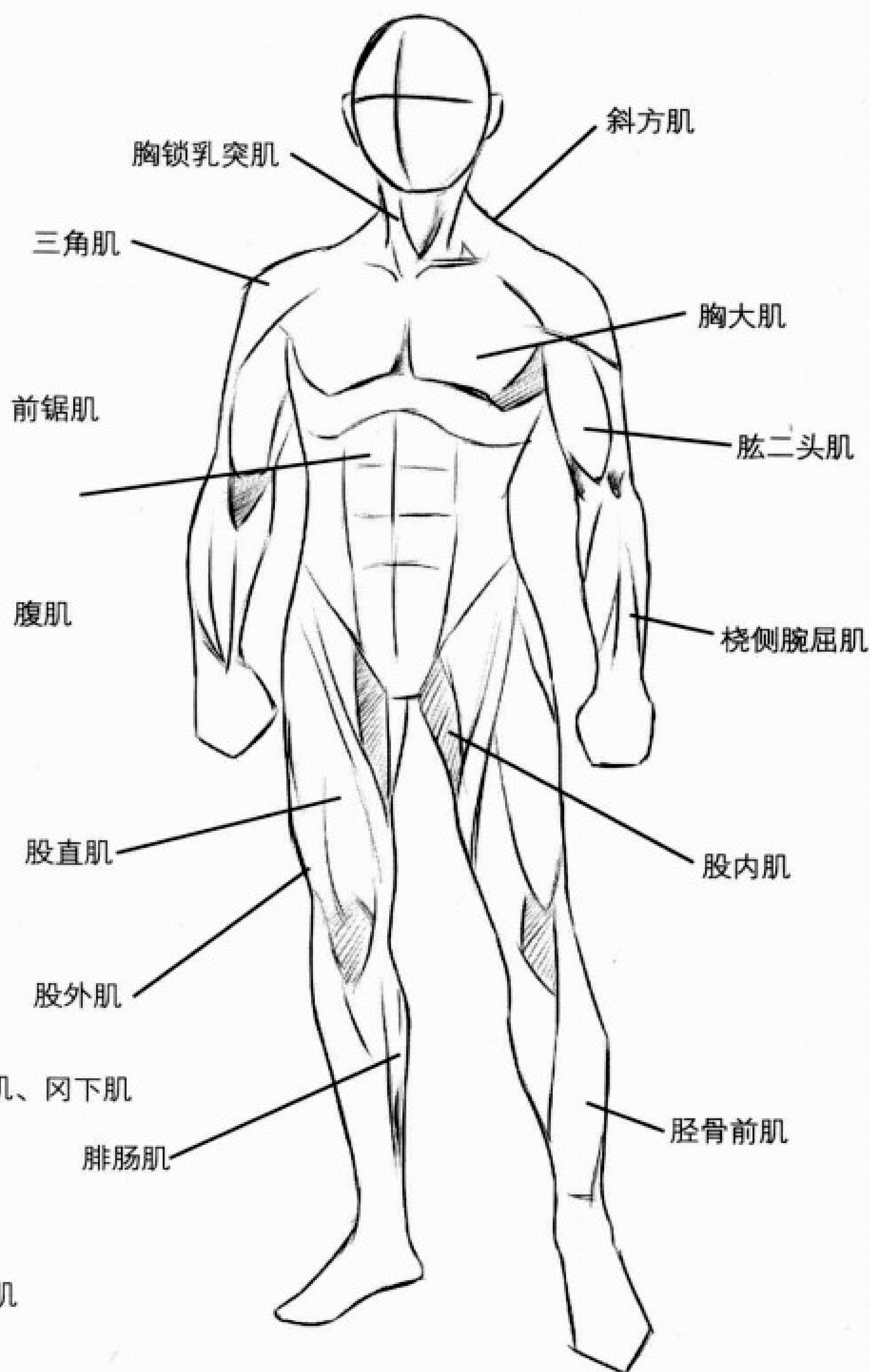
基本的肌肉结构

人体形态的线条与身体肌肉的分布有着密切的联系，记清楚这些肌肉的名称、位置和形态，对于我们绘制合理准确的人体有很大的帮助。

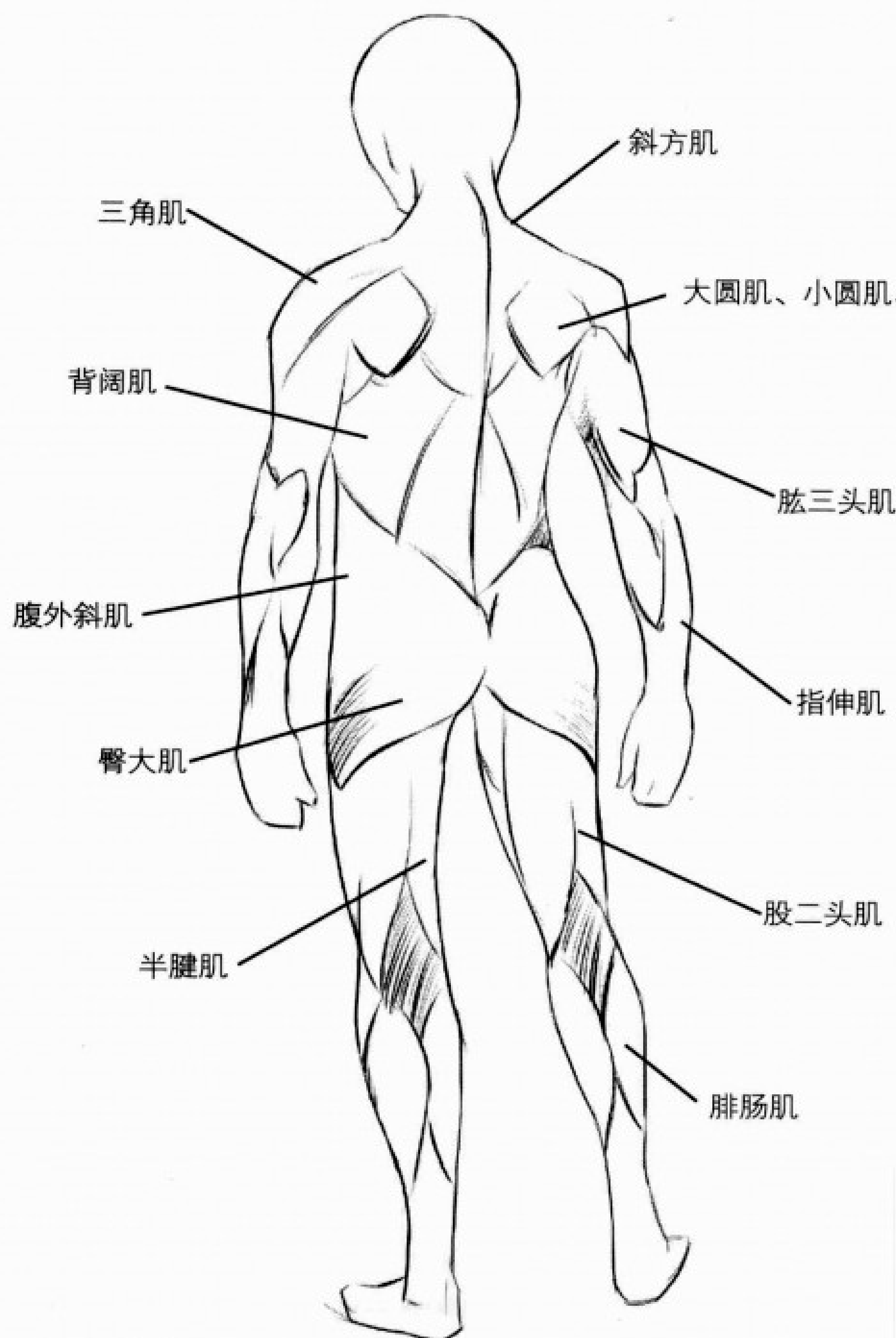
普通人的人体平时能够见到的体表肌肉其实并不多，一般只有健美运动员身上才能见到比较多的肌肉，所以我们只要记住人体中比较明显的、对人体外形有很大影响的肌肉就可以了。

右图中介绍的肌肉，都是在绘制时需要注意的地方，也是对人体形态影响很明显的肌肉，我们需要牢记这些肌肉。





人体背后的肌肉同样也是很重要的。



人物颈部、肩部的肌肉是很重要的肌肉，要绘制得清晰一些。

肌肉对于表现人体的轮廓有着很重要的意义。肌肉不同，人物的形体、动态也会产生变化。在绘制人物时，要适当地表现一些肌肉，这样绘制出来的人物才能更加吸引人。

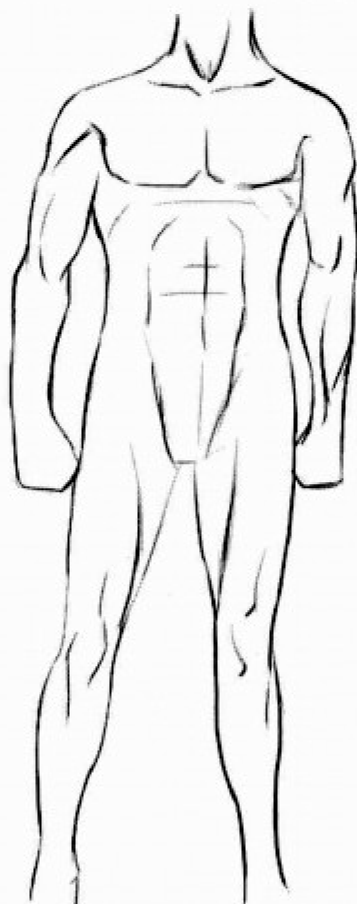
强壮的身体与单薄的身体

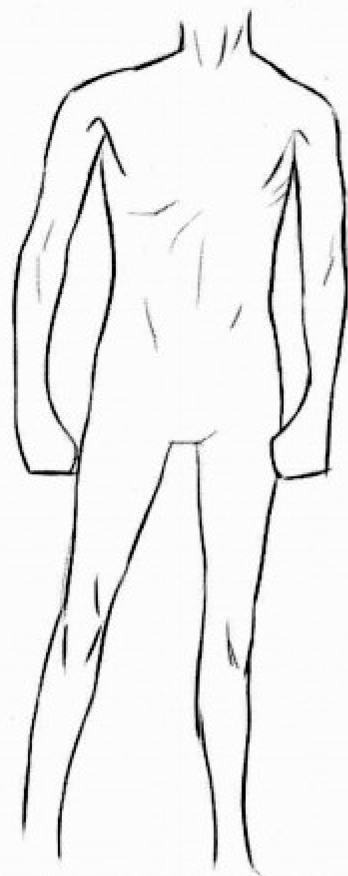
表现强壮型肌肉需要将人体肌肉的体积绘制得大一些，尤其是一些大的肌肉块更要绘制丰满一些，这样整体人物的造型才能给人以强壮无比的感觉。

用轮廓起伏表现出肌肉的立体感。

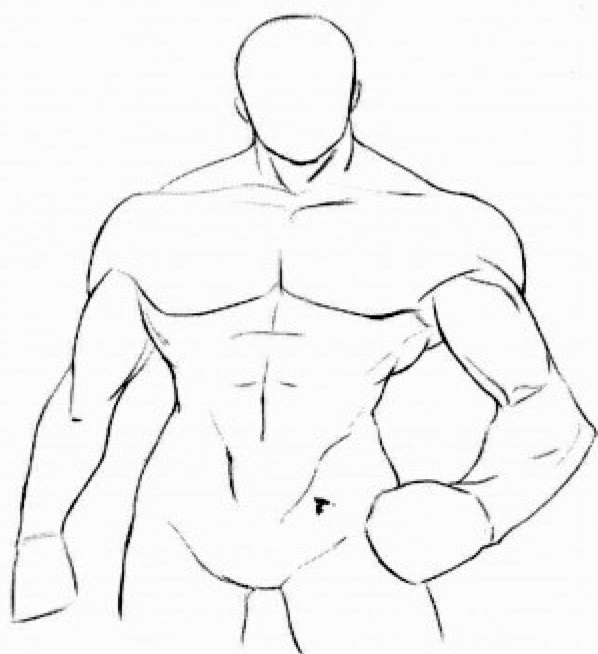


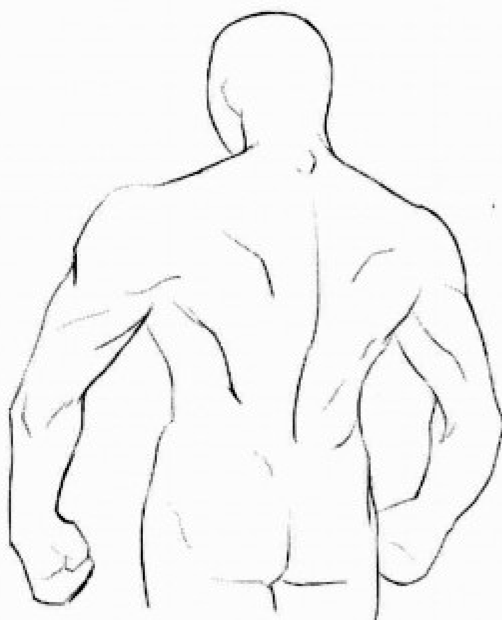
强壮的胳膊就像是起伏的“山峦”，起伏感很强。





瘦弱的人躯干的厚度比起强壮型的人物要薄得多，四肢基本没有肌肉的突起。





上肢长而粗壮，与腰部形成的空隙使人物强壮却不失灵活感。

除了胳膊，背阔肌也是表现人物强壮程度的重要肌肉。强壮的人物背阔肌的体积很大，腰部和背部形成了鲜明的对比。

腰部的收紧感使整个人物看起来强壮无比。

瘦弱的人虽然也有肌肉，但是肌肉的体积大大地“缩水”，看上去比较纤弱。

由于缺乏肌肉与脂肪，要注意表现出人物的骨骼感，使人物显得消瘦。

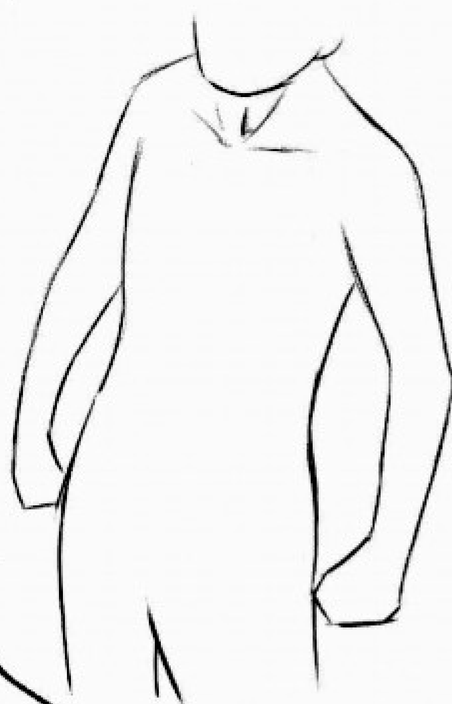




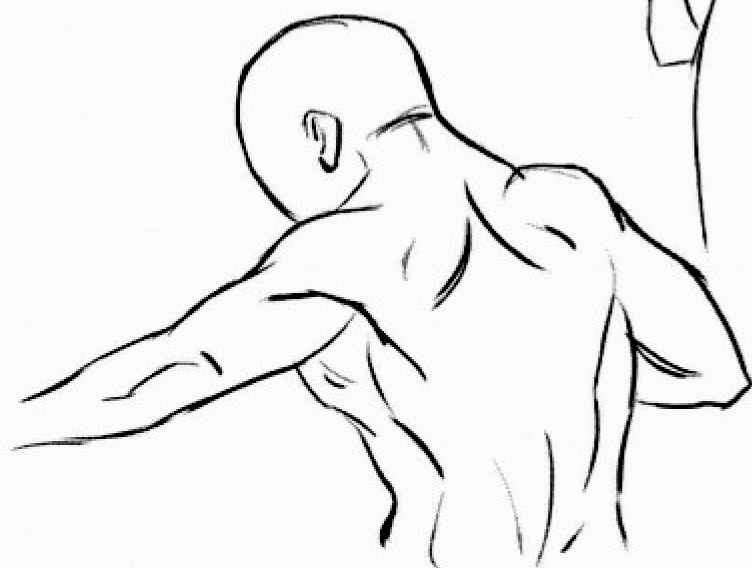
躯干上下的区别不大，直上直下，背阔肌从前面看只有一点。

表现瘦弱肌肉时，绘制的线条要平缓一些，避免起伏。肩部、肘部、胯部和膝部的关节要表现突出。

一些小的肌肉群也可以表现得很突出。







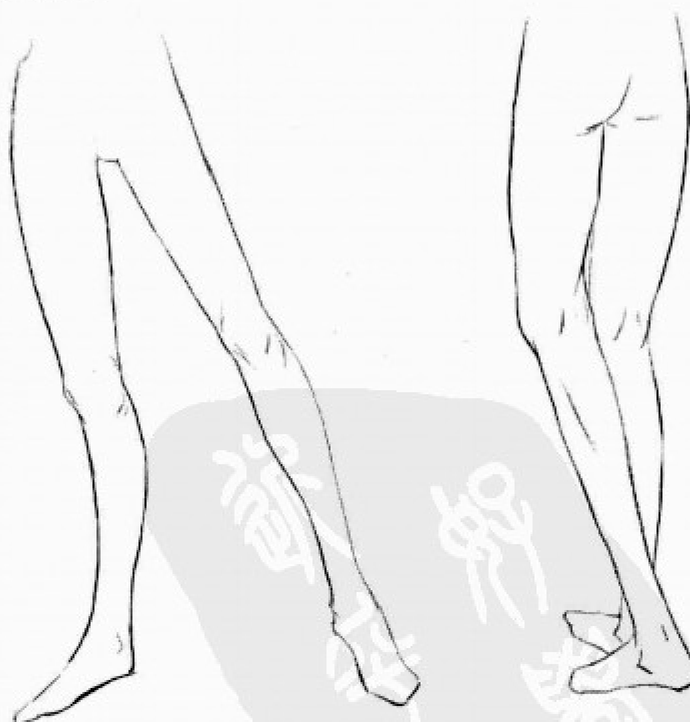




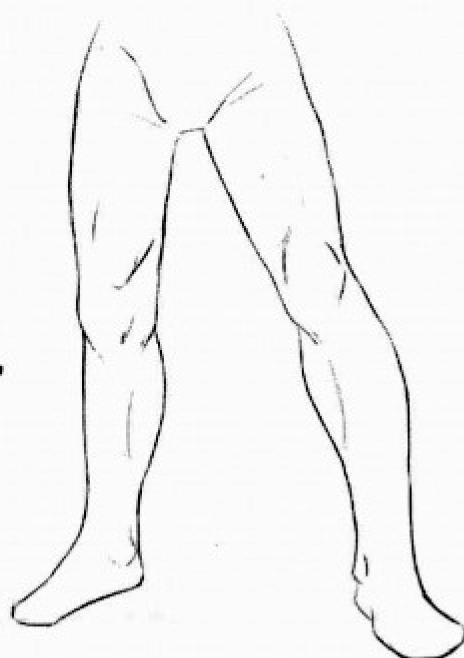
虽然表现的是肌肉，但骨骼的体现也是很重要的。

强壮的人物，腿部的肌肉比瘦弱人物的肌肉要更加丰满，肌肉的形态也更加饱满和明显。

将小腿适当地拉长，可以增强瘦弱的感觉。



瘦弱人物小腿后侧的肌肉，位置比较高。





腿部弯曲时，肌肉在这里汇集。

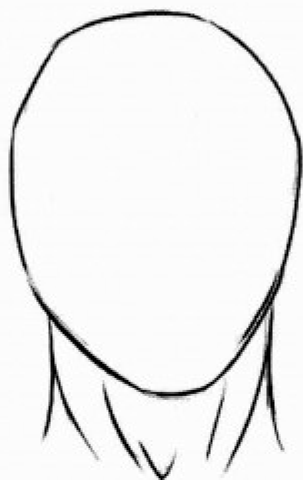
大腿内部的肌肉也很发达，两腿分开后的间距比较小。

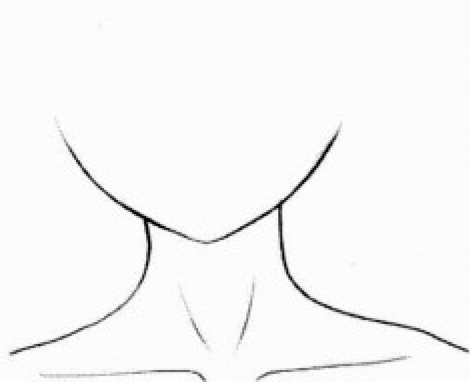
颈部的绘制

颈部结构

人物的颈部是连接头与身体的重要部位，学习颈部的运动变化规律对我们准确把握人物的动态是很有帮助的。

颈部使脖子和身体连接，它也是人物“头、颈、肩”之间的关连点。“头、颈、肩”之间的位置关系，会随着人物头部和身体的动态而改变。



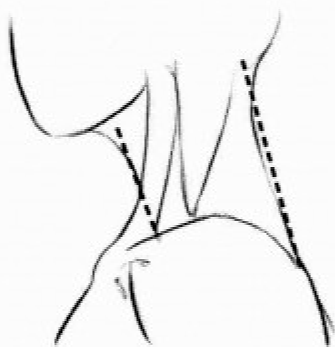


女性

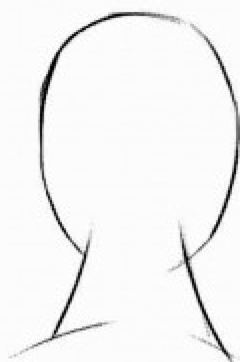


男性

基本的颈部形态，只是从头部延伸出两条线段与肩部连接。



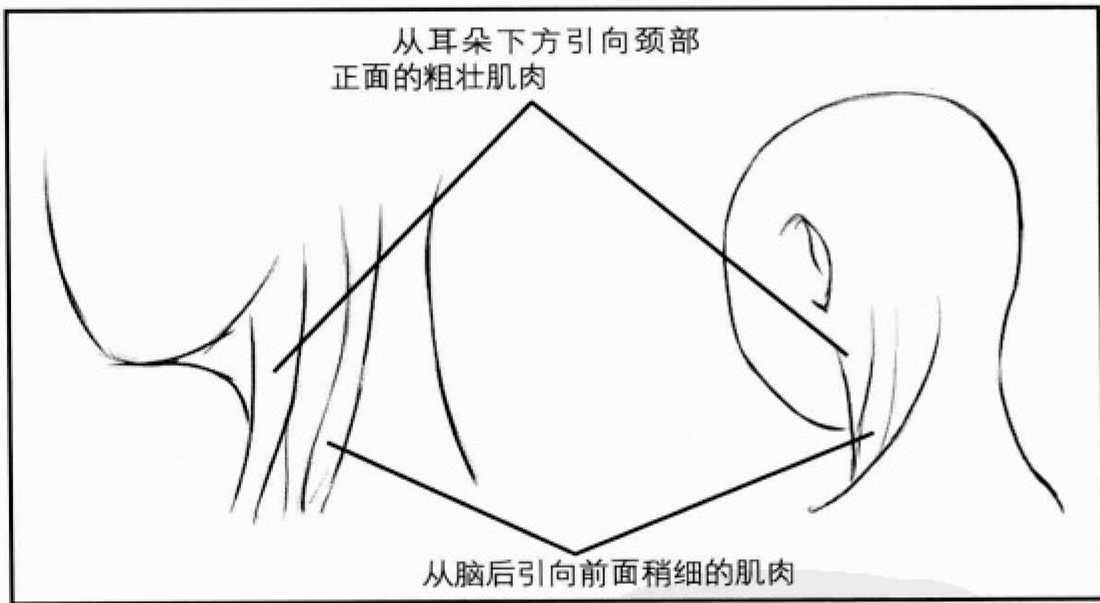
颈部前后的长度是不一致的，前面短，后面长。



从背后看颈部就像是两条从头部引下来的线条。

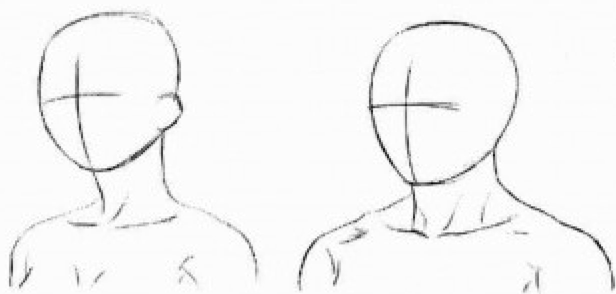


从头部直接延伸到正面的肌肉，是颈部最明显的肌肉。

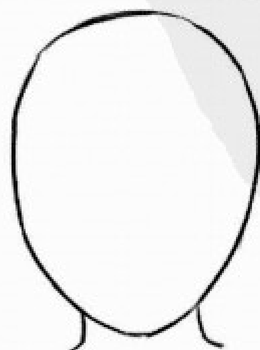


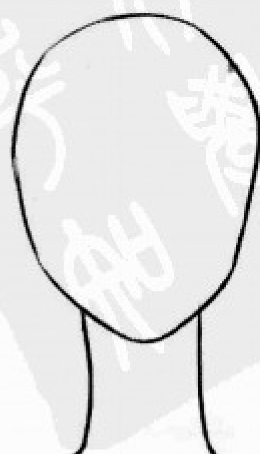
我们在绘画时可以将纤细的肌肉忽略，只表现明显的肌肉就可以了。

下颌到锁骨处的线条要柔和。



不要将脖子绘制得太短或者太长。

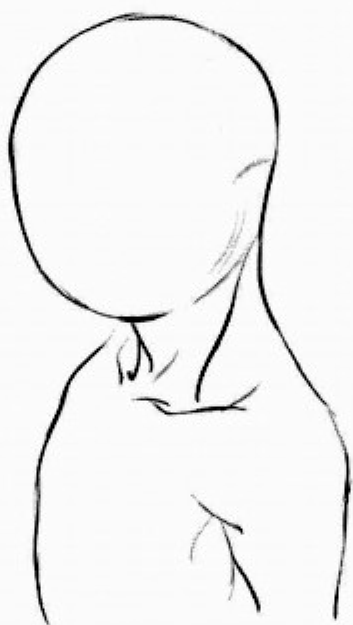
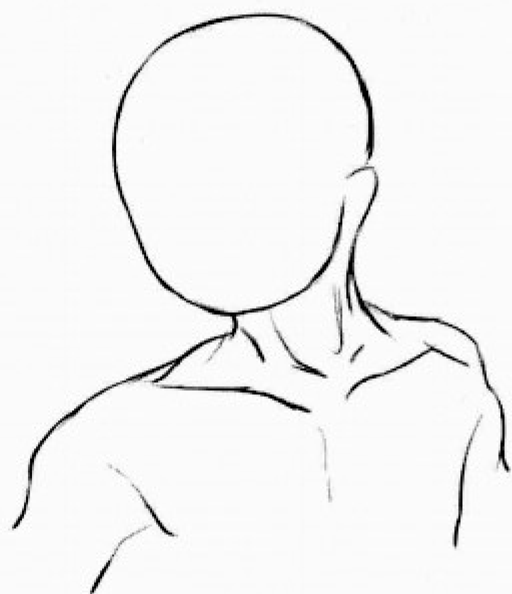




女性的颈部比男性的颈部长而且细。

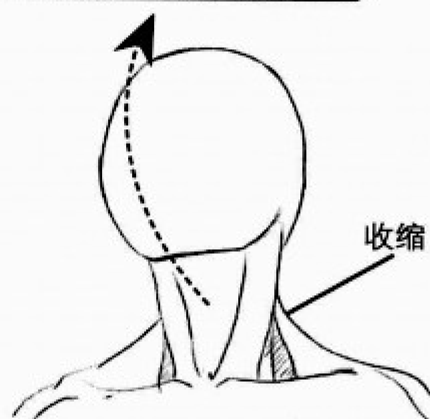




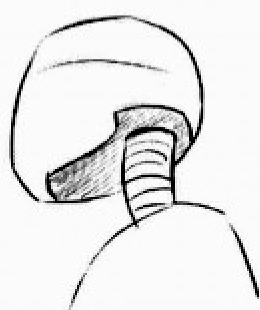
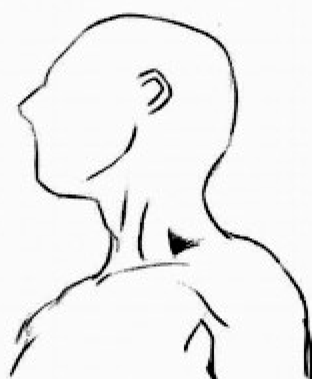
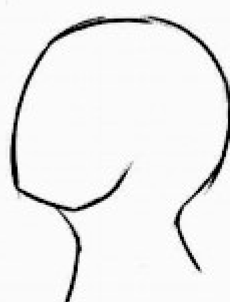




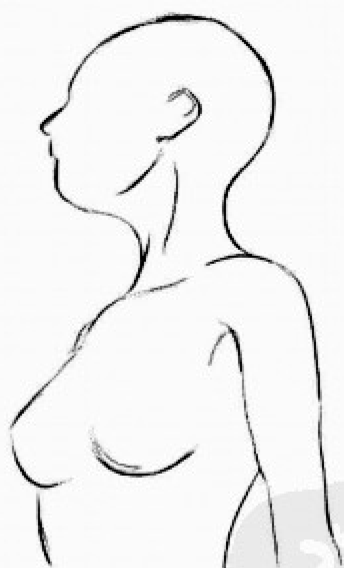
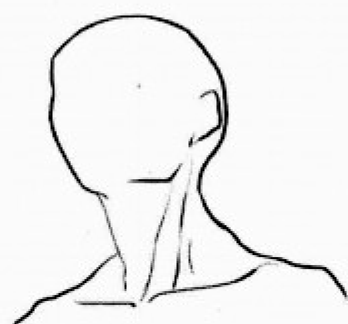
在实际绘制时不用将颈部肌肉绘制得太清楚，只要交代出肌肉的大致纹理就可以了，但是可以适当地强调最明显的胸锁乳突肌，这样可以增强颈部的立体感。

抬 头



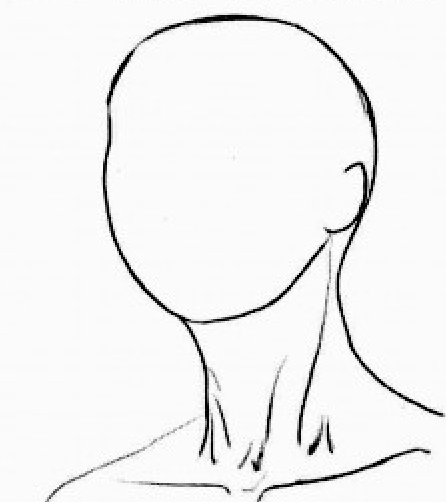
抬头使颈部的胸锁乳突肌拉长，而斜方肌会有一定程度的收缩。

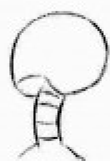
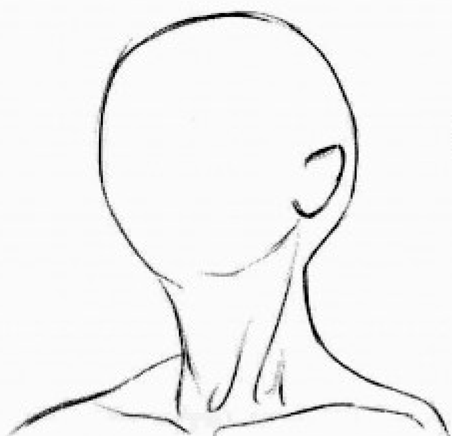



稍微带点仰视的抬头动作，最能够体现头部的立体感。

拉伸和收缩的动作都会使颈部的线条产生变化。



抬头时不需要强调喉结的位置，只要将颈部肌肉表现清楚就可以了。

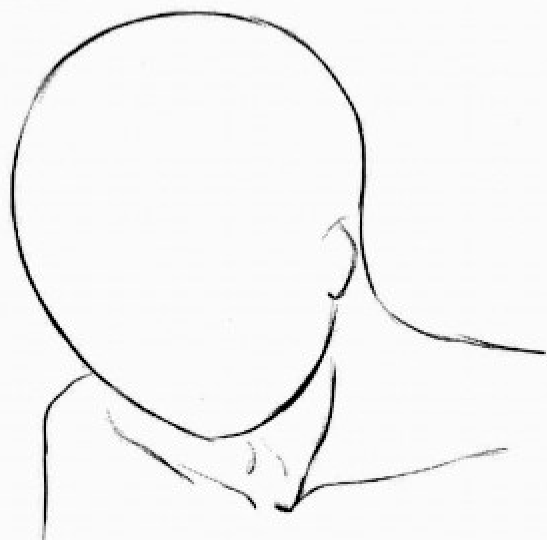



抬头的动作只要强调胸锁乳突肌就可以了。




低　头







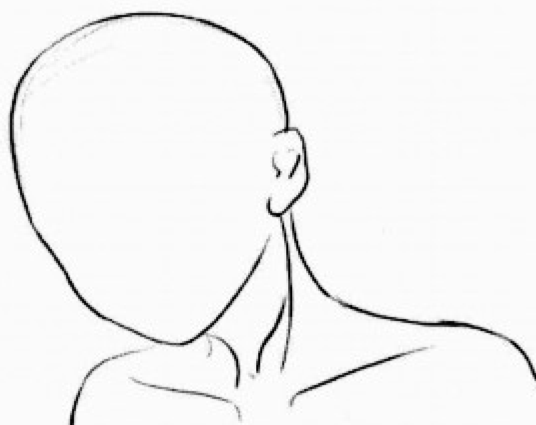


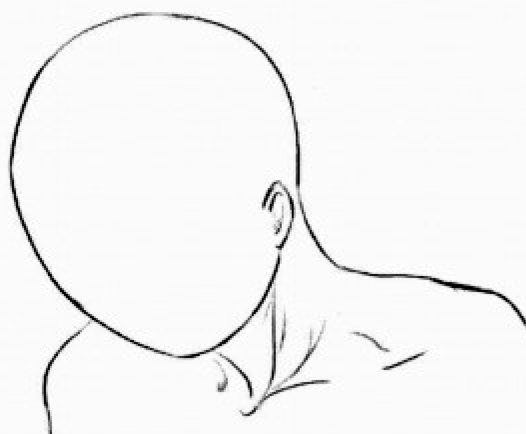
低头时颈部的胸锁乳突肌收缩，颈后的斜方肌拉伸。

下巴碰不到胸部。

无论是收缩还是伸展动作都会产生张力，颈部线条和锁骨都会凸起。

头低得越低，颈部的胸锁乳突肌收缩的程度就越大。

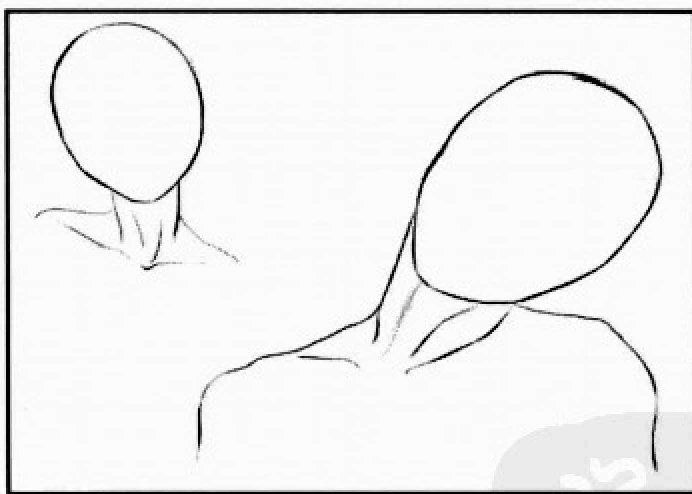




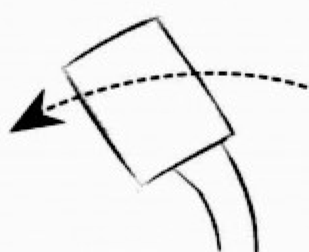
低头时，背部肌肉伸展，颈部和肩部的肌肉产生明显的凸起。

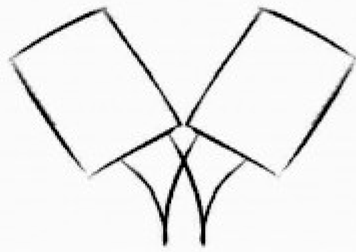
左右摆头



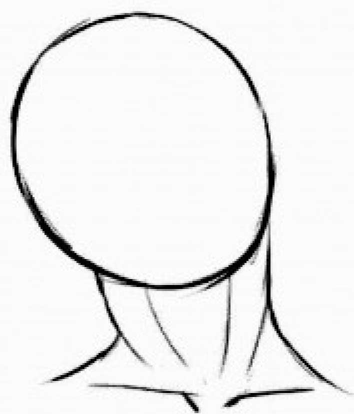


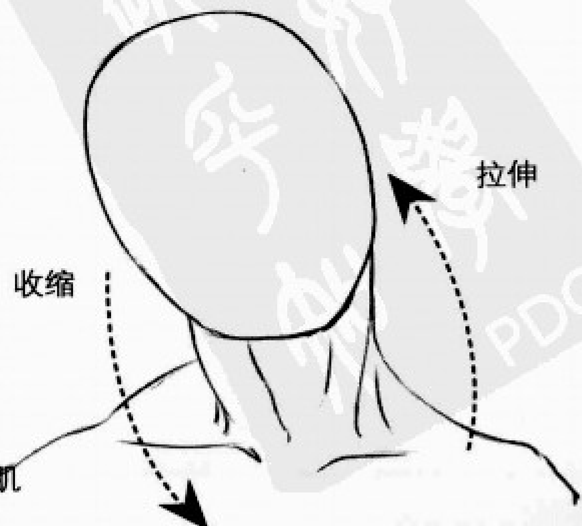
要想头部靠向肩膀，肩部必须抬起才可以。头部左右倾斜的幅度是有限的，如果倾斜角度太大，是不符合颈部的运动规律的。





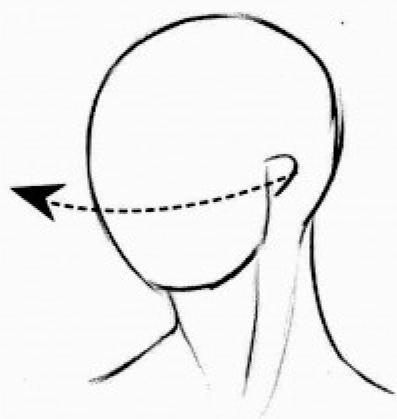
头部向左右倾斜，颈部两侧的肌肉会产生相反的变化。



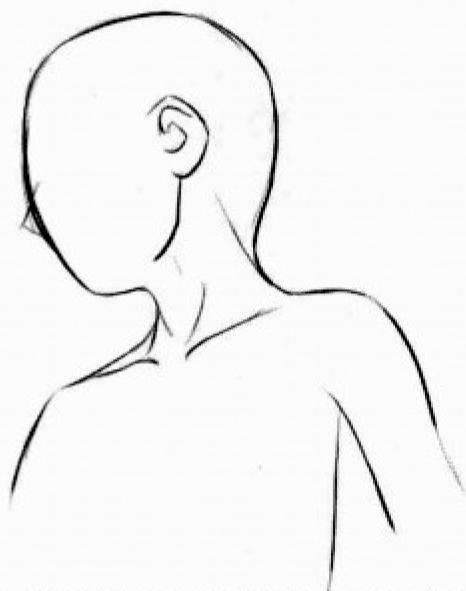


从耳朵下方引向正面的粗壮肌肉由于收缩变得更粗了。

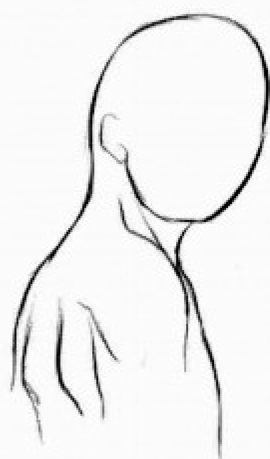
转　头



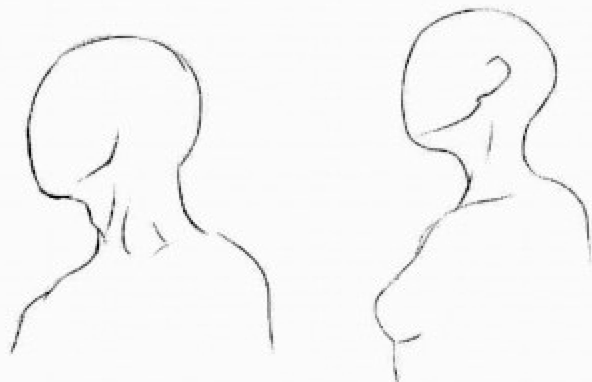
头部转动时，颈部的肌肉也会随着转动，并进行拉伸与收缩。



如果头部转动幅度太大的话，人物的身体也会随着转动。

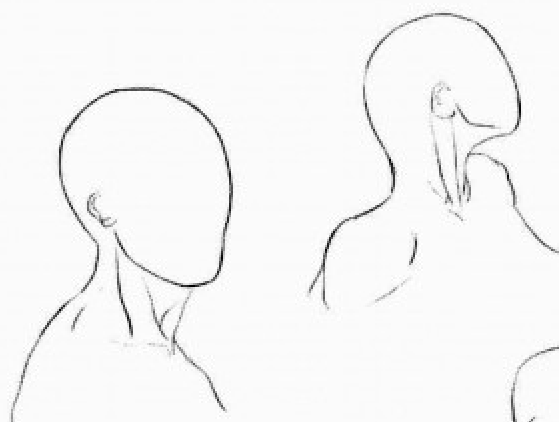


转动的动作，头后面的斜方肌伸展，颈部的肌肉收缩扭转。



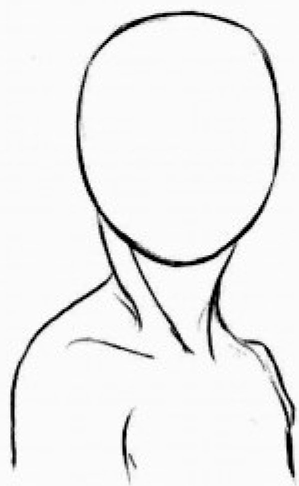
在绘制头部上扬并转动的动作时，可以表现出拉长的颈部肌肉。

头部有些上仰的扭转，颈部肌肉除了扭转的力，还会产生向上的力。

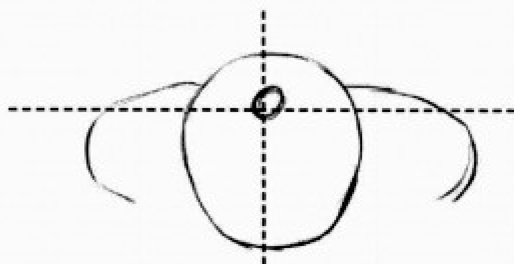


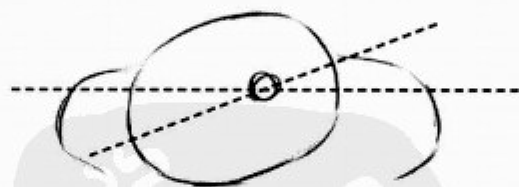


头部低下的扭转，颈部肌肉除了扭转的力，还会产生向下的收缩。





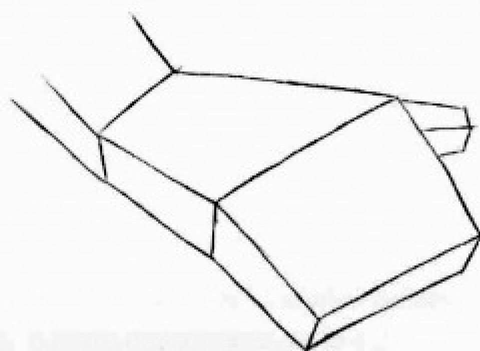


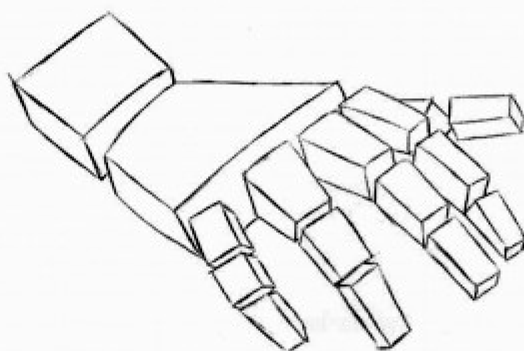


身体处于正面状态时，头部向一侧扭转，头部扭转的角度不能达到90°。

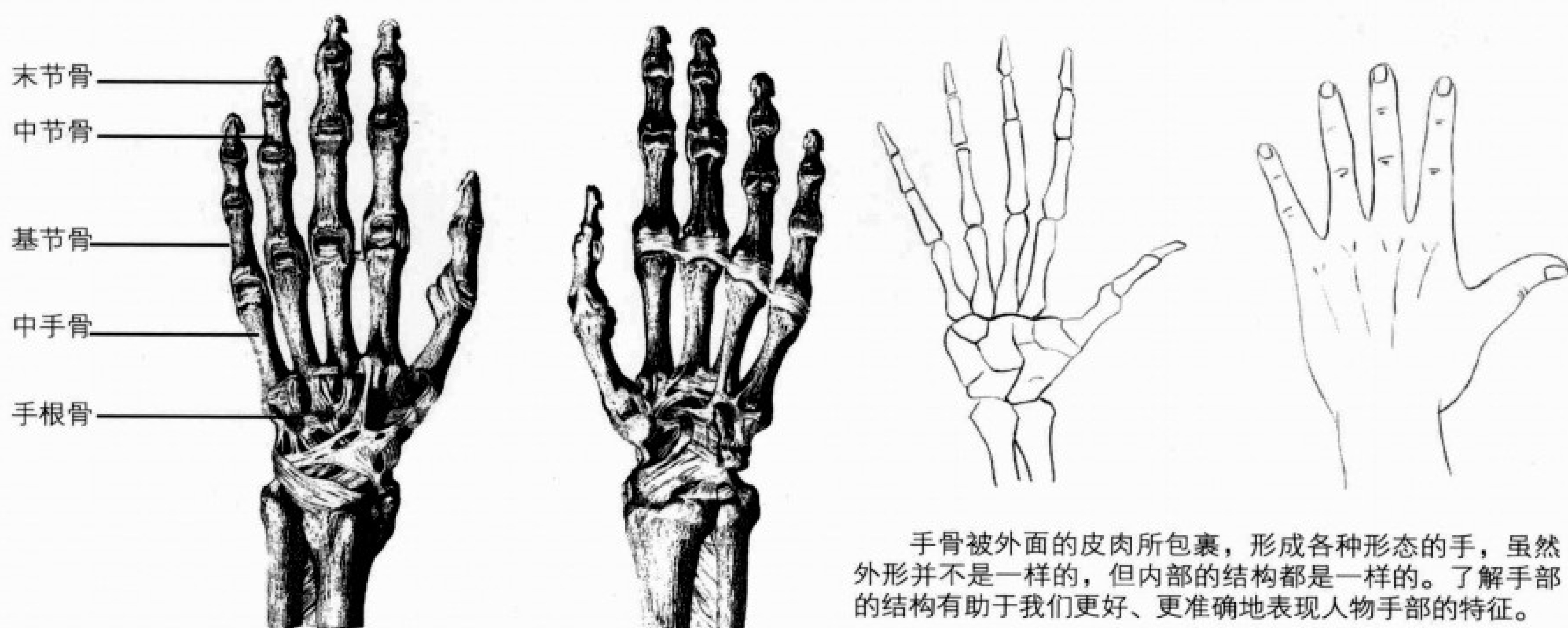
手的绘制

在描绘人物时，手是不可欠缺的一个重要部分。画手时要注意五个手指的长度和宽度。另外手指上还有许多关节，随着手的动势，角度的不同，手指的变化和关节的曲折也能够具有多种“表情”。





手部的结构比较复杂，要想画好手，一定要有块面感。



手骨被外面的皮肉所包裹，形成各种形态的手，虽然外形并不是一样的，但内部的结构都是一样的。了解手部的结构有助于我们更好、更准确地表现人物手部的特征。

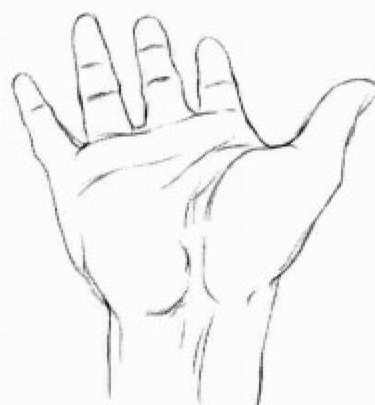
手　掌

在绘制手部的时候，要注意手部的体积感。 手部可以分成4块可活动的区域。





用短线段表示关节处的皱褶。



手掌做托起的姿势，手腕的筋络明显。

除了将手部各个部分理解为体块外，整个手部也是一个大的体块，理解了这点就很容易看出手部的透视及变化。



曲线表示拇指部分的肌肉凸起。



手腕处的皱褶，表现出手掌的厚度。

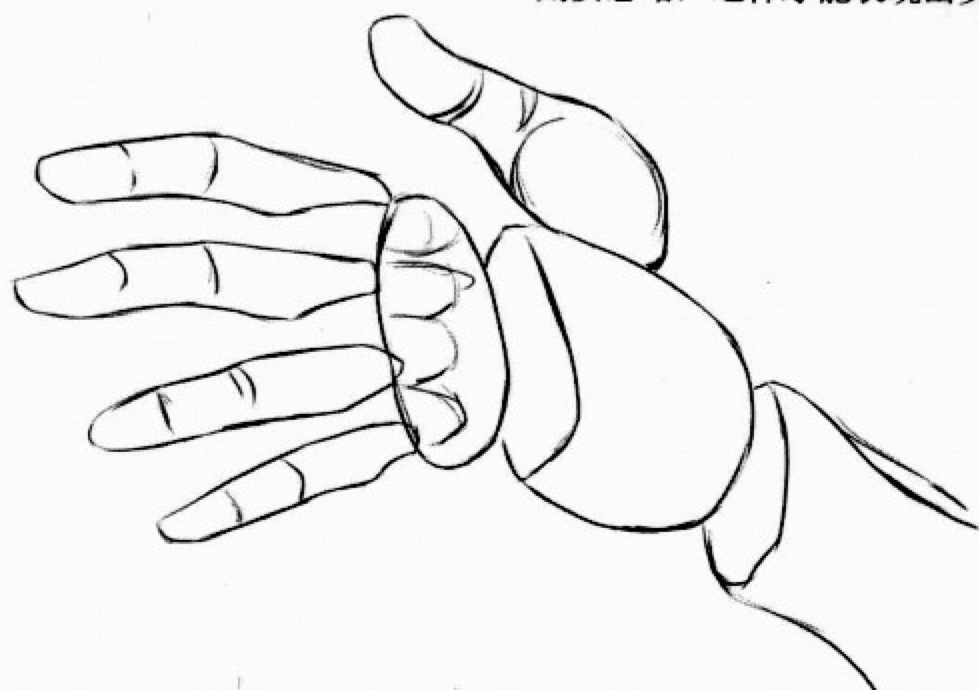


整个手掌张开时，手掌中的纹理基本为直线。

利用“块面”的方法来绘制手部会比较轻松一些。

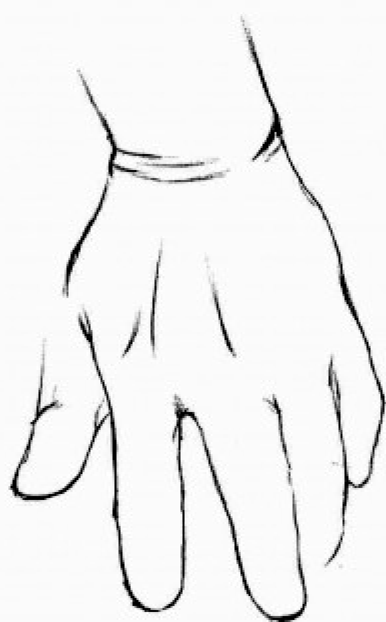
手 背

人的手背上肌肉很少，因此表现起来主要在于强调手部骨骼和筋络的形态。同时要注意，男性的手部筋络要表现得明显些，女性的手部筋络则要忽略，这样才能表现出女性的手的美感。

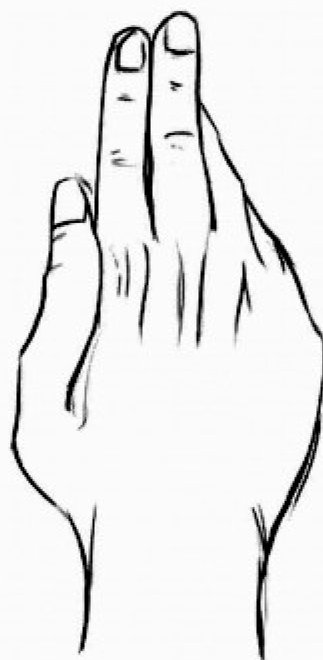


手指的前端比较细。

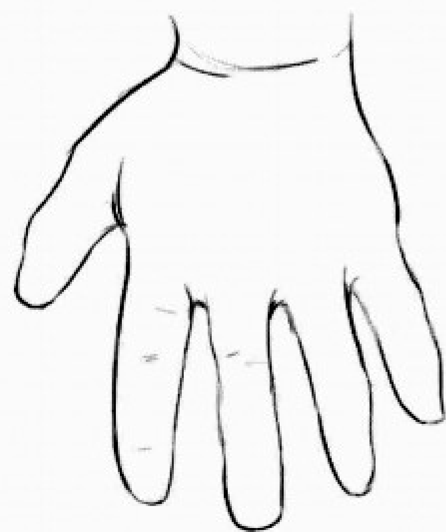




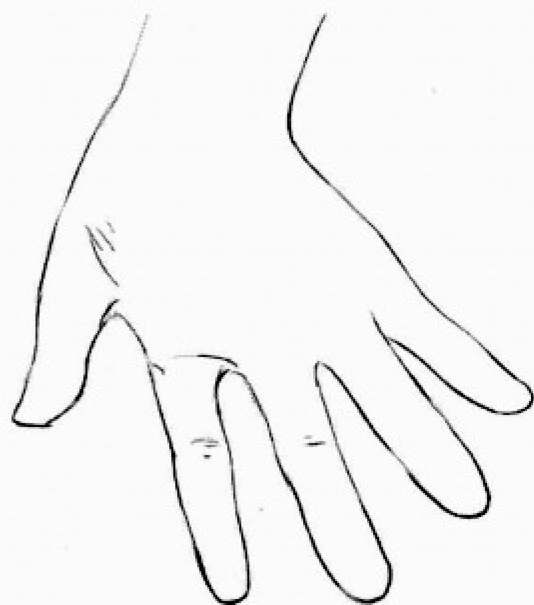
支撑在平面上的手，手指的筋络明显浮现。



手指因为用力，背面的筋络也会凸显。



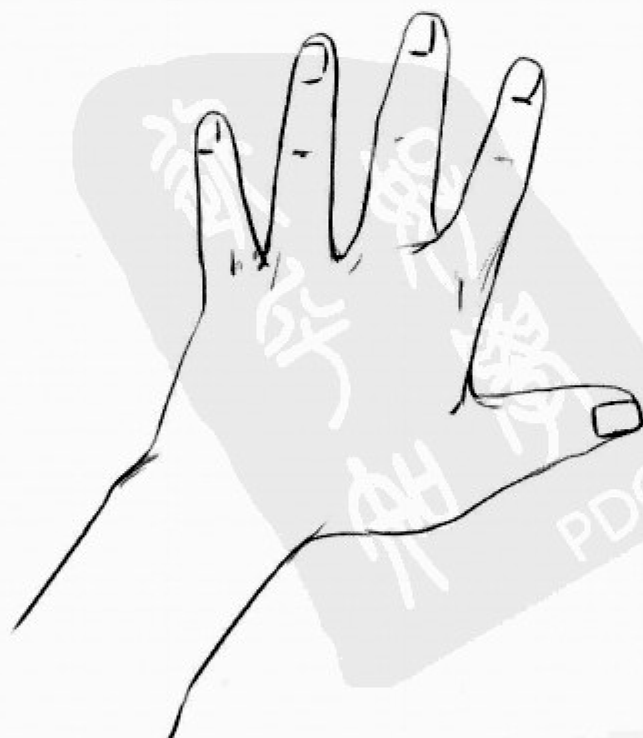
手腕处产生皱褶。



用线条表现拇指处肌肉的凸起。



用短小的线段表现关节处。

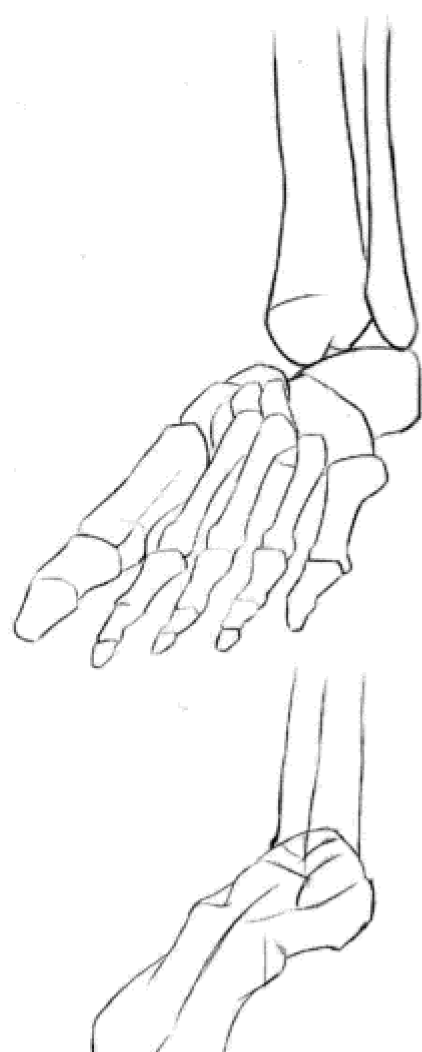


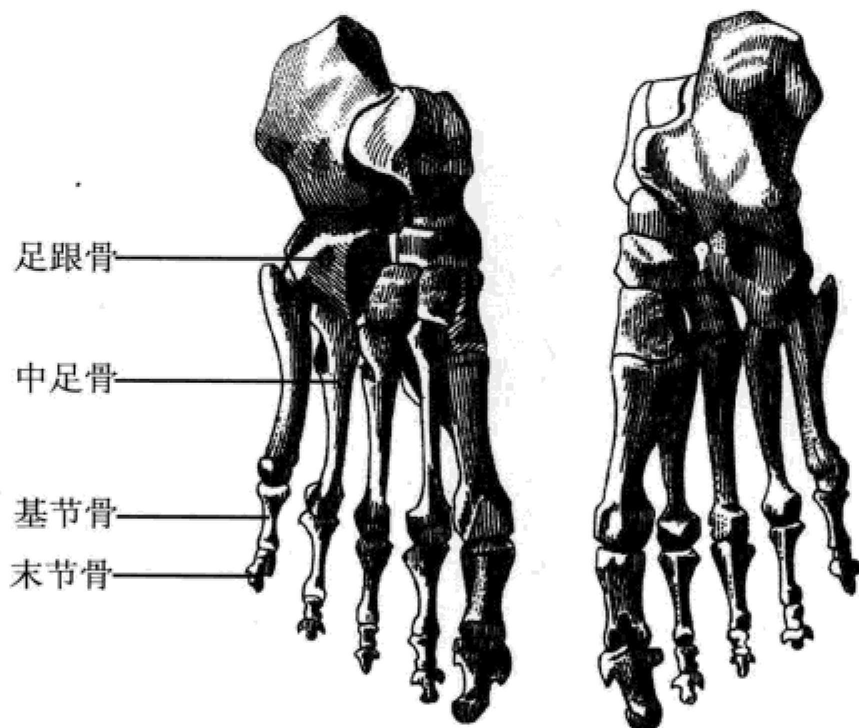
手部各种形态



脚的绘制

在漫画中画脚不像是素描结构图那样复杂，只要明确表现出脚部的结构和线条即可。绘制时，要注意观察脚踝、脚趾和小腿之间的关系，但是我们还要掌握脚部的骨骼结构。



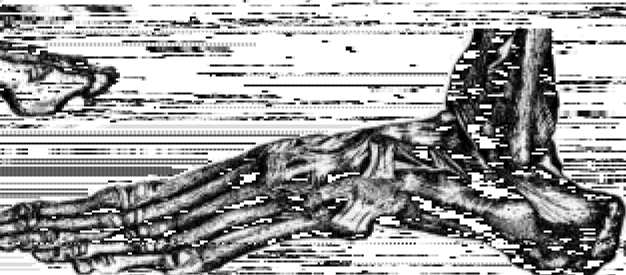




脚部上下运动的范围最大可以达到90°。



脚背拱起



人的脚部，脚背拱起，形成拱桥形状。



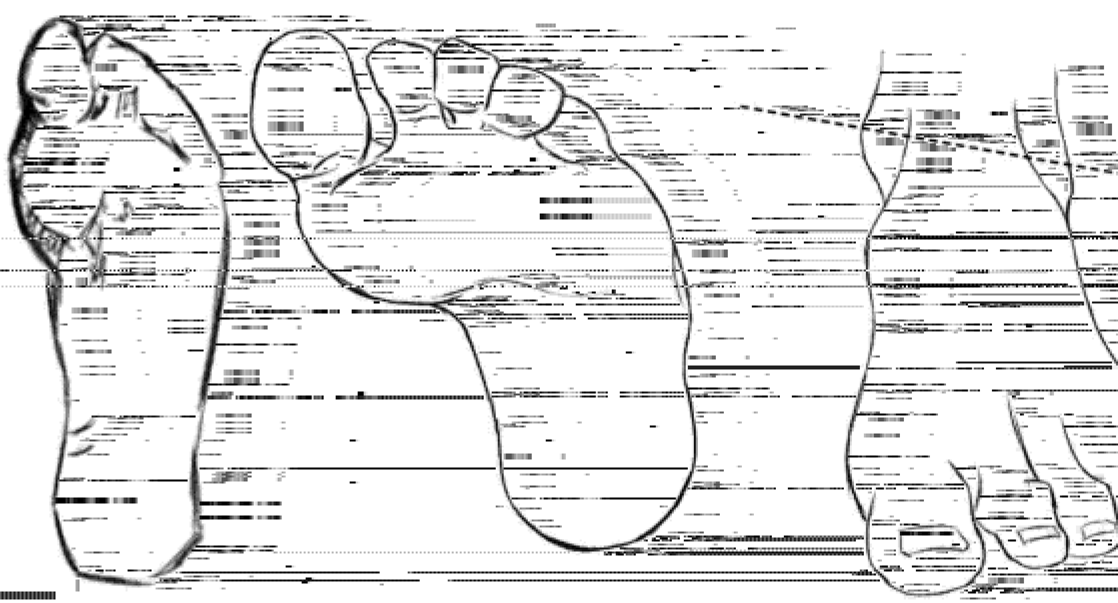
脚掌弓起

复杂的脚骨可以概括为整体的形状。



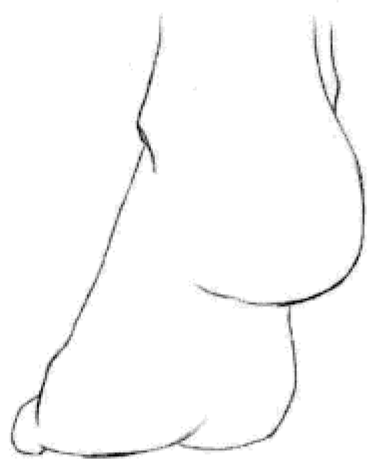
脚趾这边……大致轮廓……的斜线，

脚后跟上方的筋脉是我们常说的阿基里斯腱，在绘制时要注意用弧线表示出来。



在绘制脚部的时候，要注意体现出脚部的体积感。虽然脚部的体积并不大，但是在表现空间和方向感时起到了重要的作用。

脚踝两侧的突起在大……的位置更高一些，在绘制……时，要画出连接两个凸点的……以此作为脚踝部分的基准。



从后面看，要画出曲线来表现脚掌的弧度。





脚趾从这里开始弯曲。



脚趾按着地面，关节突起。

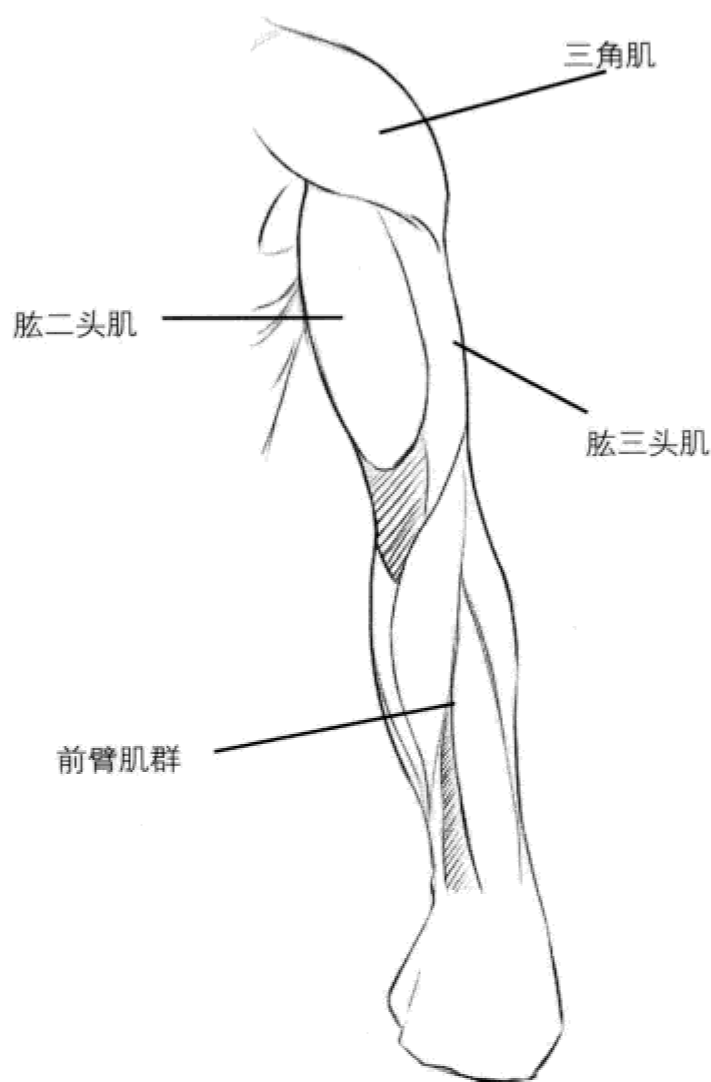
脚部各种形态

手臂的绘制

要画出自然的手臂，需要我们多观察，也可以通过刻画自己的手臂来进行练习，同时多临摹各种动漫手臂也是必不可少的方法。手臂的动作千变万化，要想完全掌握手臂的绘制，光练习还是不够的，还需要我们从根本上了解手臂的结构，这样才能真正地掌握手臂的绘制。

手臂的基本结构

手臂的主要肌肉





手腕绷紧时，手臂的筋脉凸起。

伸直的手臂

绘制女性手臂时要注意不要画上太多的肌肉，要保持线条的顺滑，尽量忽略肌肉和皱褶的表现。

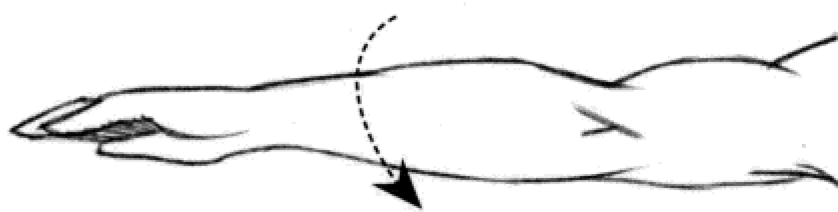


肌肉线条柔和

绘制男性手臂时，由于要体现手臂的粗壮感，因此要画出纹理和皱褶。

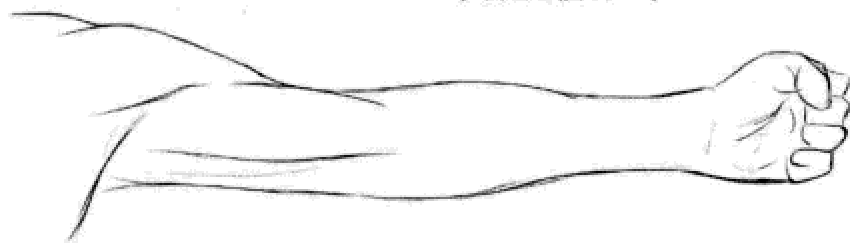


肌肉发达，肌肉线条明显。

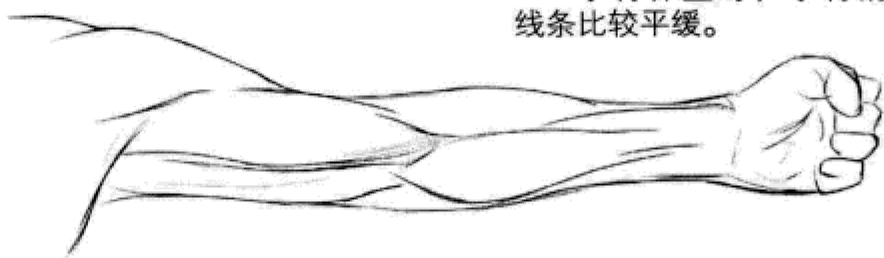


手臂旋转时，手臂的外侧轮廓会发生变化。

由于重力的原因，肱二头肌比较明显。



手臂伸直时，手臂的线条比较平缓。



弯曲的手臂

手臂的弯曲动作，使得肌肉产生收缩与伸展的变化，手臂的外轮廓也随着动作产生相应的变化。



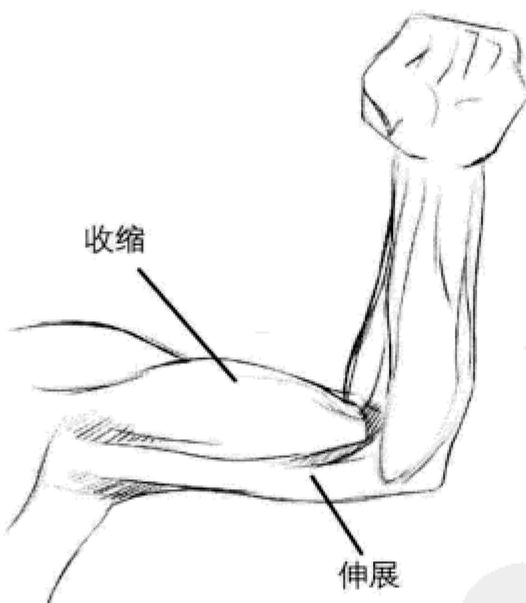
前臂的肌肉受力，曲线突出明显，弧度增加。





因收缩动作而形成的线条。





胳膊的肌肉通过变化而呈现出各自的不同形态。当手臂弯曲时，胳膊上的肌肉就会凸起；当手臂伸直时，肌肉就会平缓下去。但一般情况下，女性的手臂轮廓细弱柔美，活动时不会像男生手臂那样有明显的肌肉凸起变化。

手臂弯曲时，手肘的关节明显突出。





绘制女性手臂时，线条要流畅自然，不要有过多的凹凸变化。

手臂的各种形态

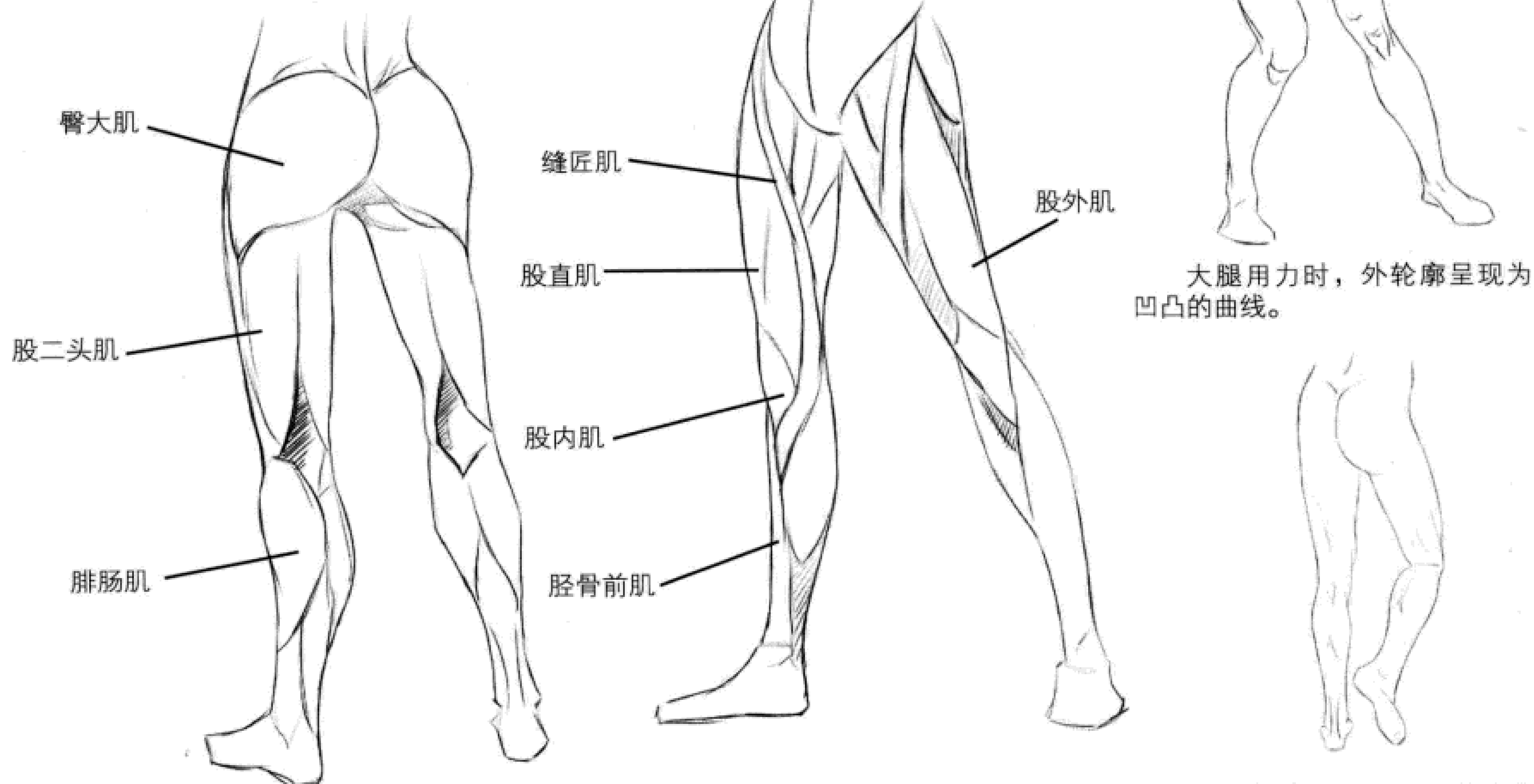


邮
电

腿的绘制

从正面看，腿部最明显的肌肉就是骨外肌和股内肌，在绘制人物腿部时，要着重表现出这两块肌肉。

腿的基本结构

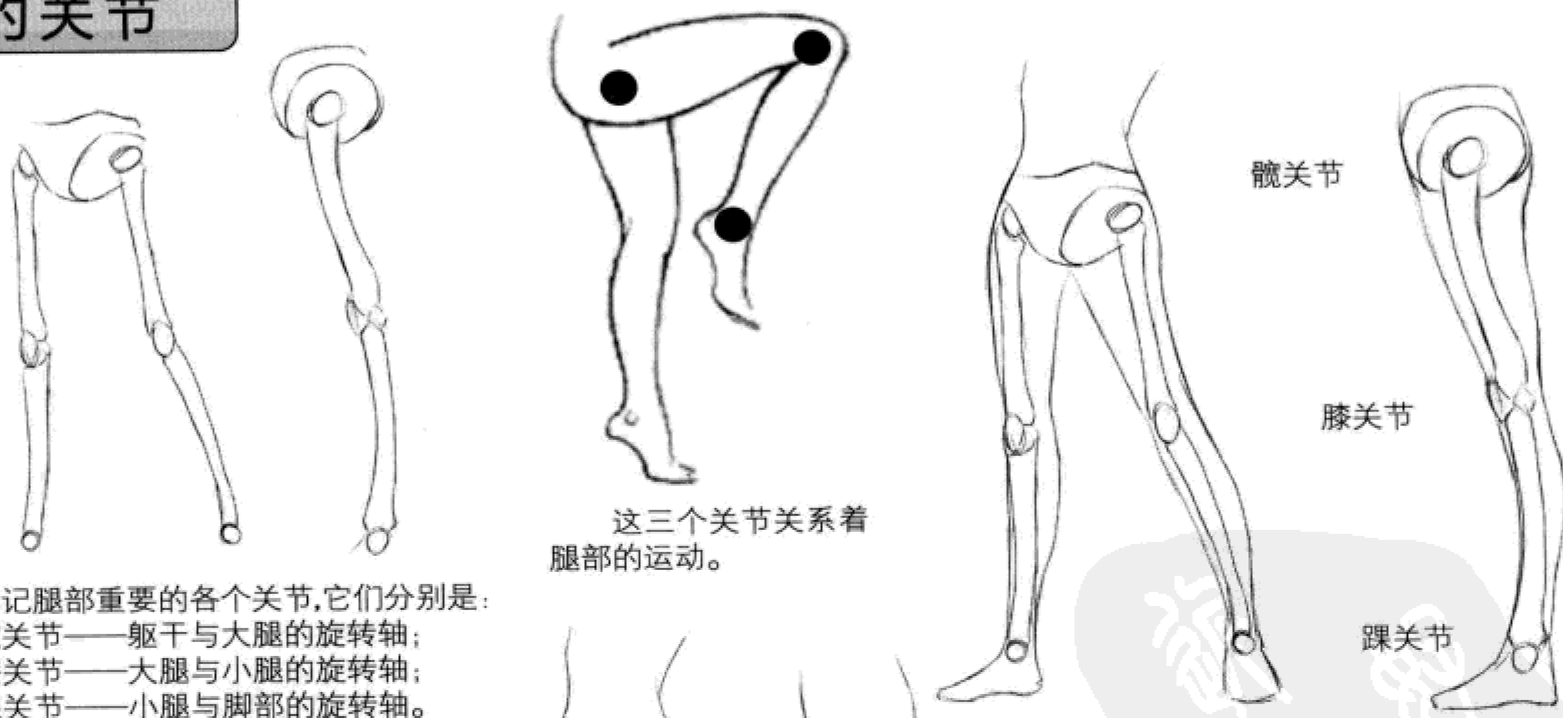


大腿用力时，外轮廓呈现为凹凸的曲线。

背面的肌肉，一般我们只用曲线表现出小腿腓肠肌的位置就可以了。

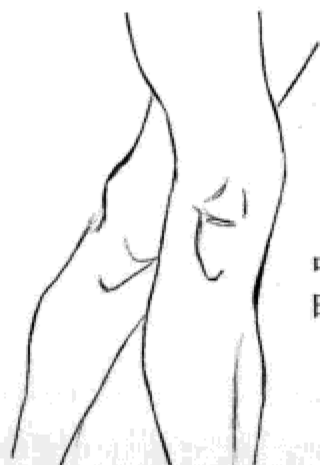
腿在弯曲时，腿部肌肉会相应地收缩或伸展，腿部的形态也随着变化，我们只有抓住这些特征，才能将腿部的变化绘制准确。

腿的关节



这三个关节关系着腿部的运动。

牢记腿部重要的各个关节,它们分别是：
髋关节——躯干与大腿的旋转轴；
膝关节——大腿与小腿的旋转轴；
踝关节——小腿与脚部的旋转轴。



膝关节在腿部中很明显，在绘制时要表现清晰。

从正面和侧面看，大腿、小腿的线条弧度都有明显的起伏。

侧面小腿曲线的弧度比正面要大。

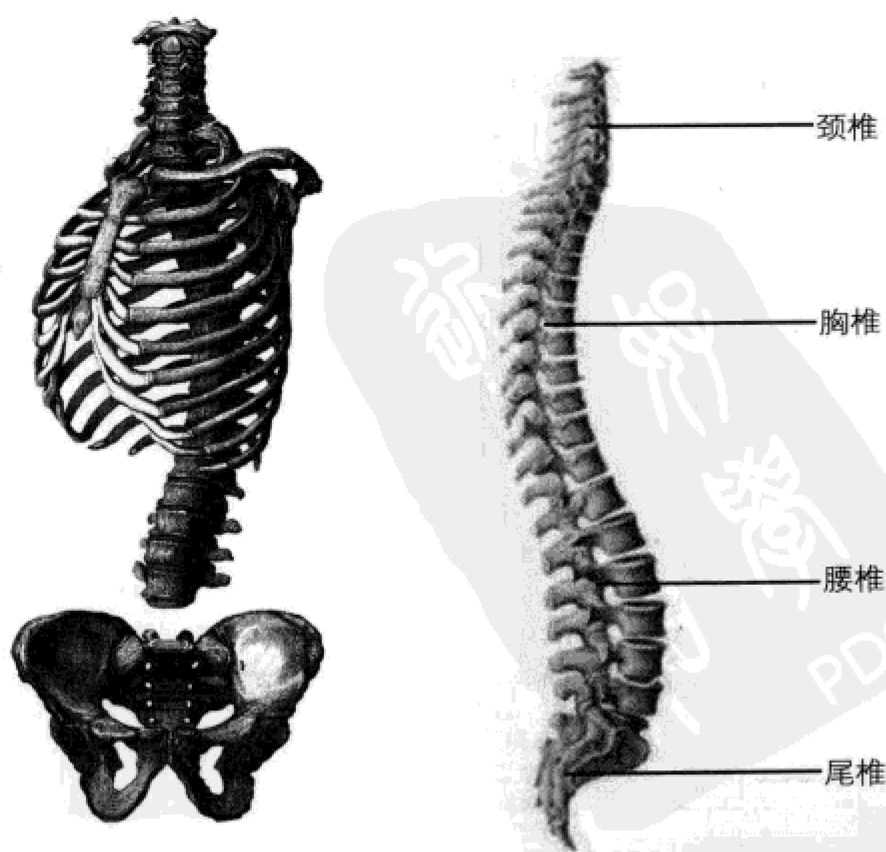
双腿伸直时，腿部肌肉没有收缩或伸展，所以绘制伸直的腿部动态时，外轮廓的线条要尽量保持平直。

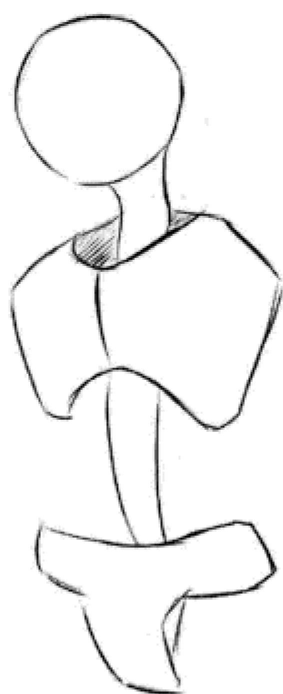
腿部的各种形态

躯干的绘制

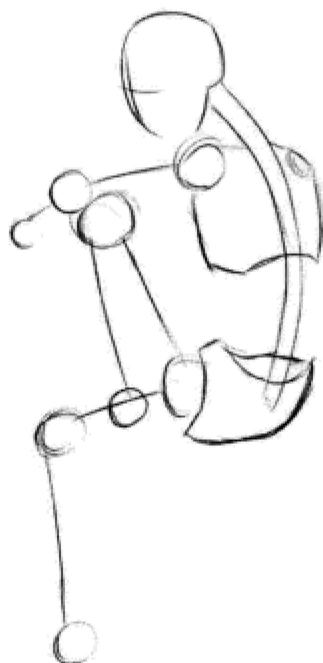
躯干的基本形态

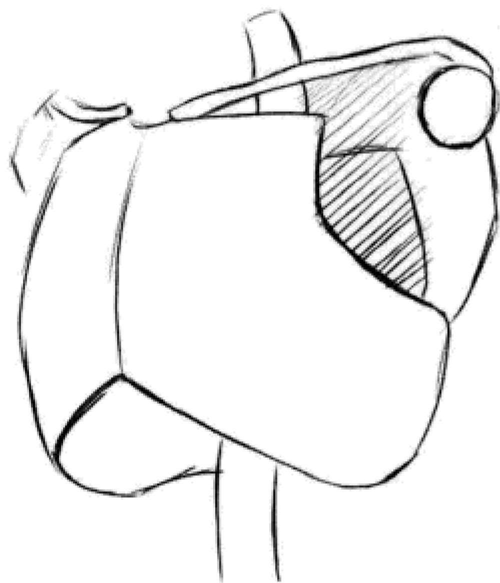
人体躯干由脊椎支撑，脊椎从头部到腰再到骨盆，它贯穿整个躯干，这条通过身体中线的脊椎支撑着角色，并为各种动作奠定基础。以脊椎为中心来绘制角色，可以使我们更容易表现人物的动作。





我们用简单的形状来表示躯干部位的骨骼，这样可以让我们更加容易理解和掌握躯干的运动。

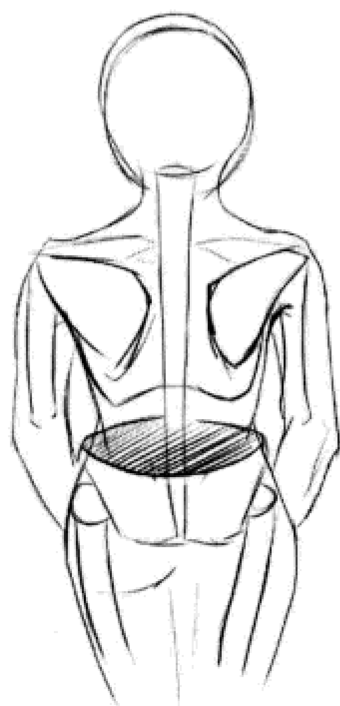




躯干的动作变化，主要是通过脊椎的弯曲和扭转来实现的。

从不同角度表现躯干

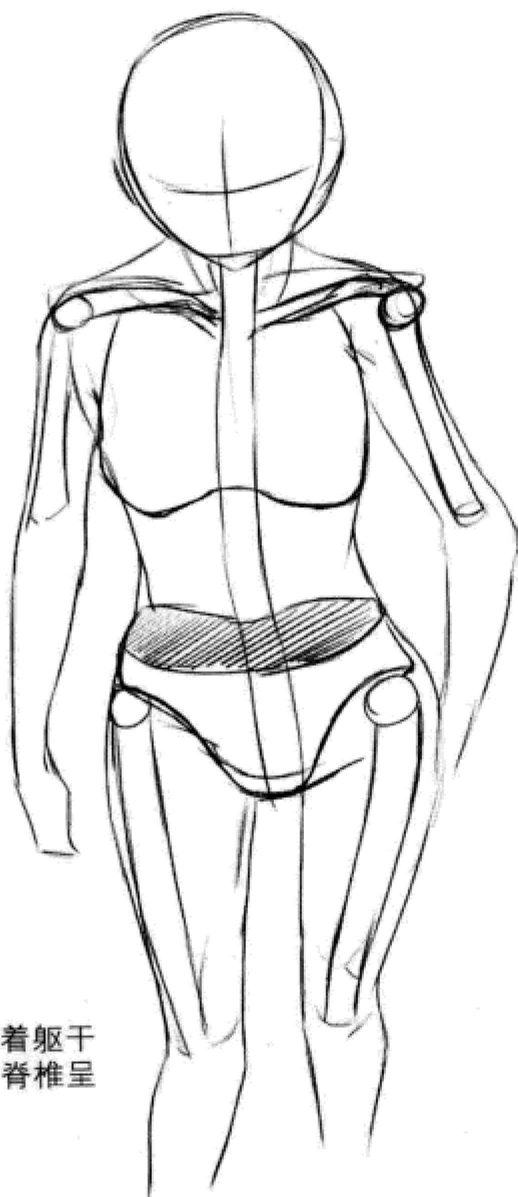
脊椎的形态随着躯干的运动而变化。



从正后方看，中心脊椎呈一条直线。



从斜后上方看，脊椎的S形最明显。

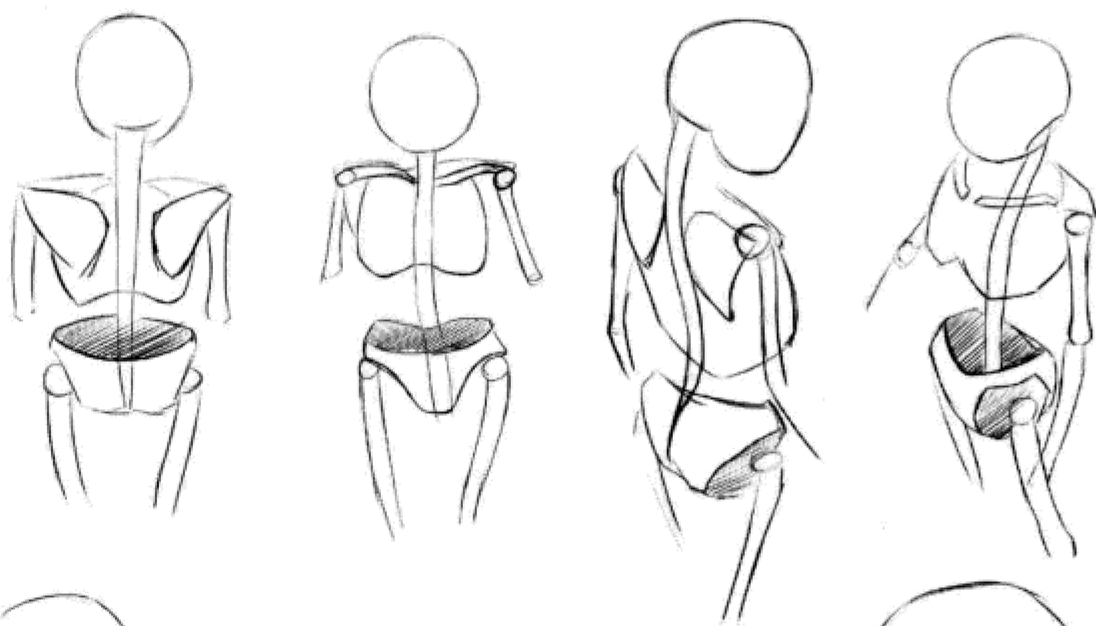


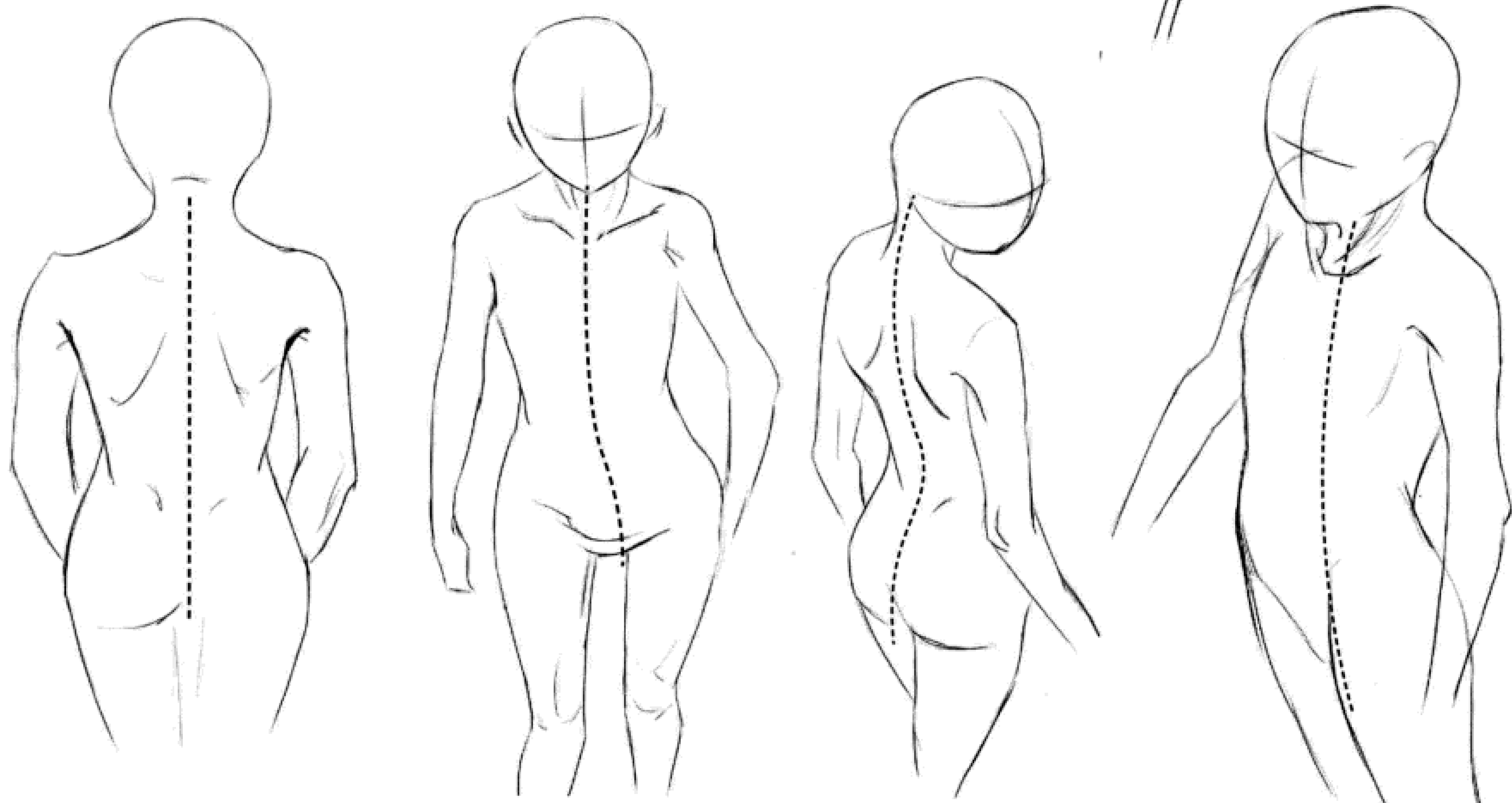
站姿比较随意时，随着躯干的变化，从正面看，中心脊椎呈一条曲线。



从前斜上方看，脊椎呈向前拱起的形状。

人体的中心线对于我们绘制姿态正确的人体有很重要的作用。只有中心线绘制正确了，人体的姿态才不会画错。

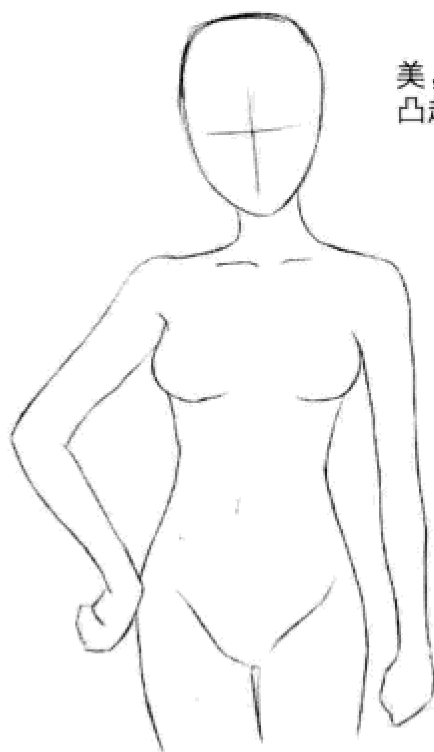




男女躯干的差别

漫画中的人物体型几乎接近完美，但在绘制男性和女性的身体特征时还是有很大的区别的。掌握男女身体的区别有助于我们准确地把握人体的特征，对身体动态的表现也是很重要的。男女的身体区别主要在肩宽、胯部和四肢上。





女性的手臂细弱柔美，不像男性的手臂有凸起的肌肉。

女性的脊椎相对于男性的脊椎更具有柔韧性，所以在绘制女性角色时，要注意脊椎的弯曲感，这有助于表现女性的柔美。

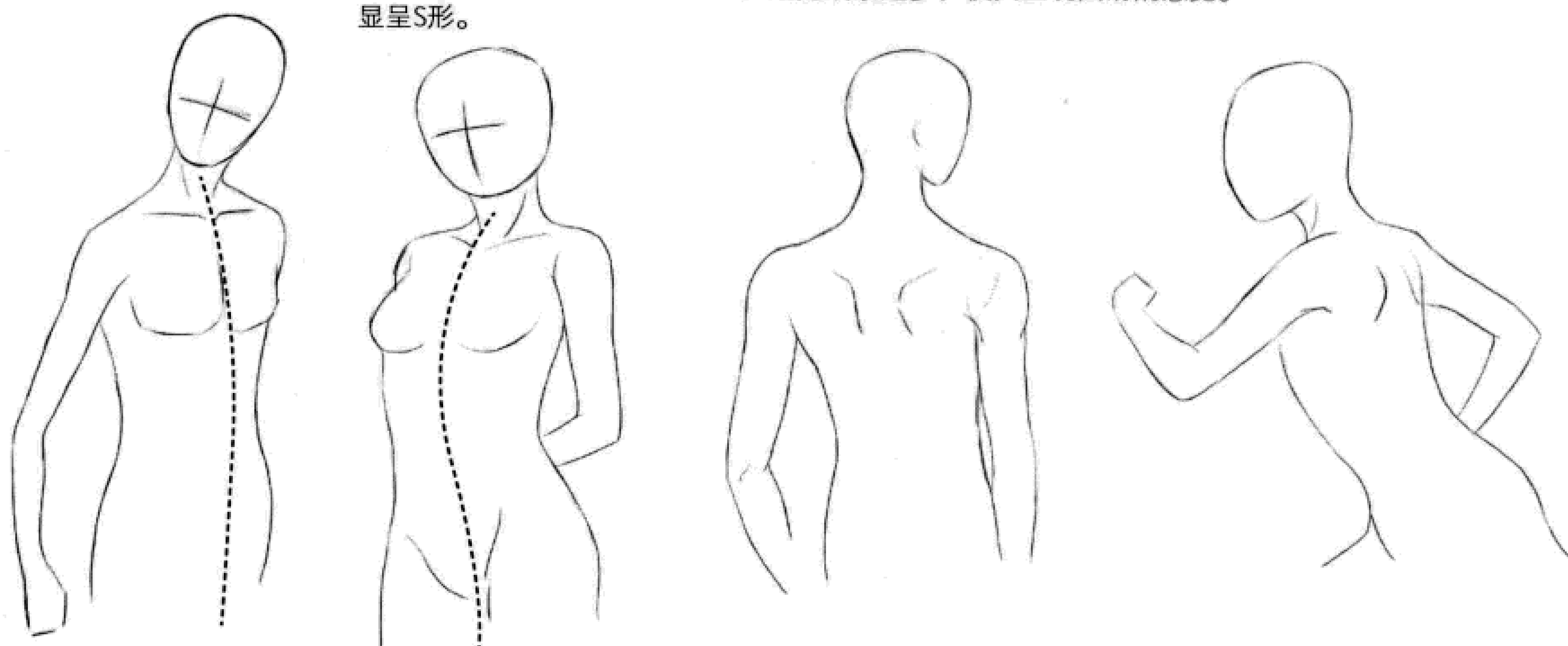


男性的肩部比女性肩部要宽而且方，女性大约有两个头长，男性大约为2.2个头长。

胸部是女性独有的“魅力”，它最能够展示女性的曲线美，在绘制胸部时要强调其浑圆和立体感。

女性和男性比较起来，身体的脂肪要多一些，全身外轮廓线条柔顺优美。绘制时可以将身体表现得丰满一些。表现脂肪型的身体要避免线条过多，使其呈现圆滑的感觉。

女性中心线明显呈S形。



男性躯干的中心线没有女性躯干的中心线的弧度大。

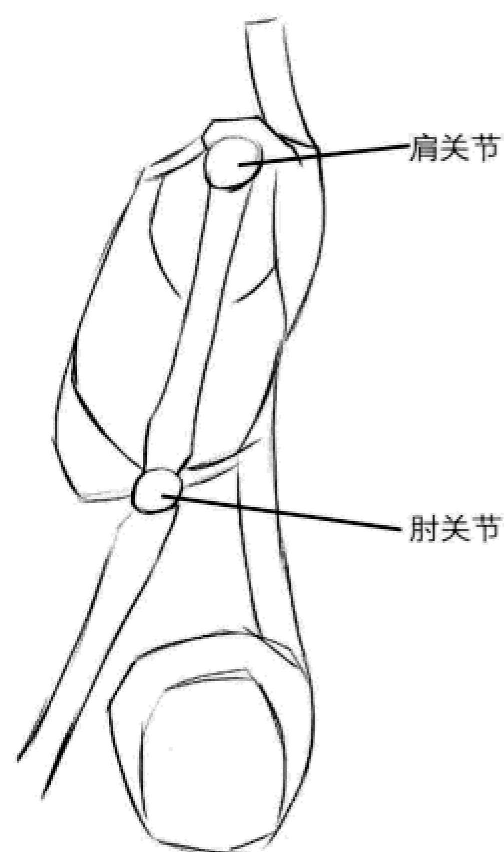
男性肩胛骨的线条没有女性柔美。

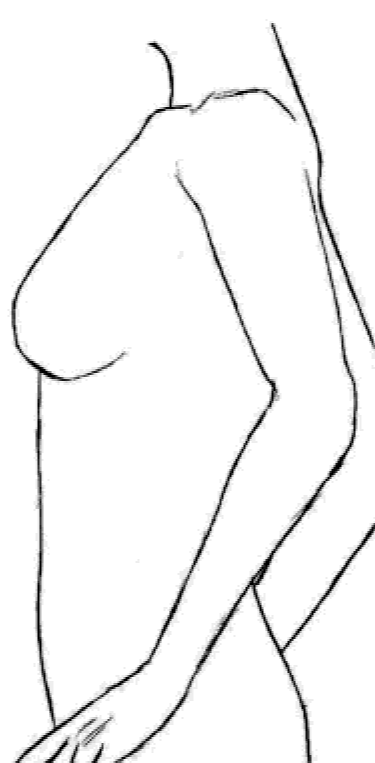
女性臀部的脂肪比较多，所以曲线弧度要大一些。



男性颈部的胸锁乳突肌明显凸出，肩部与脖子呈现斜坡状。

为了体现男性的强壮感，人物躯干的肌肉要适当地表现一些。







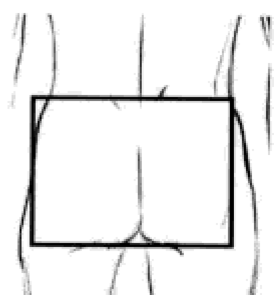


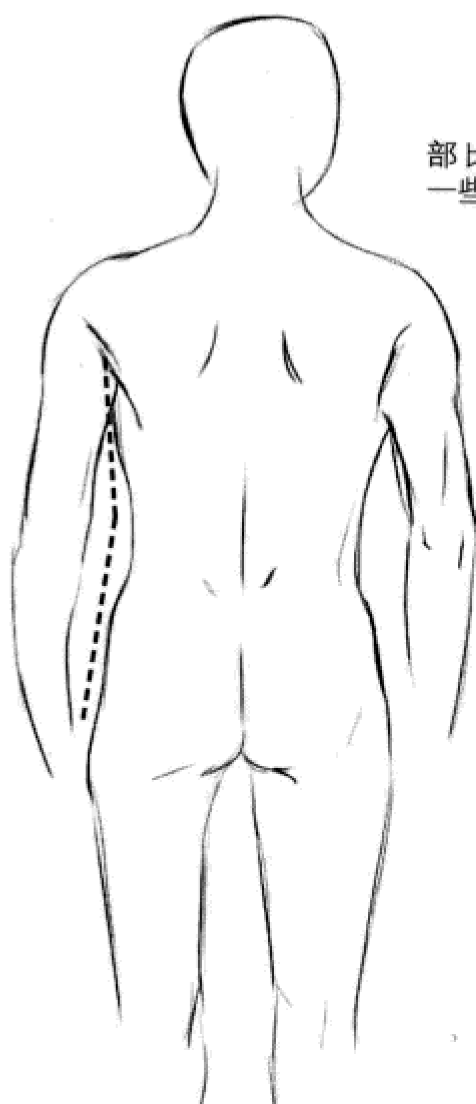
女性的肩部相对于男性来说就圆润小巧了许多。

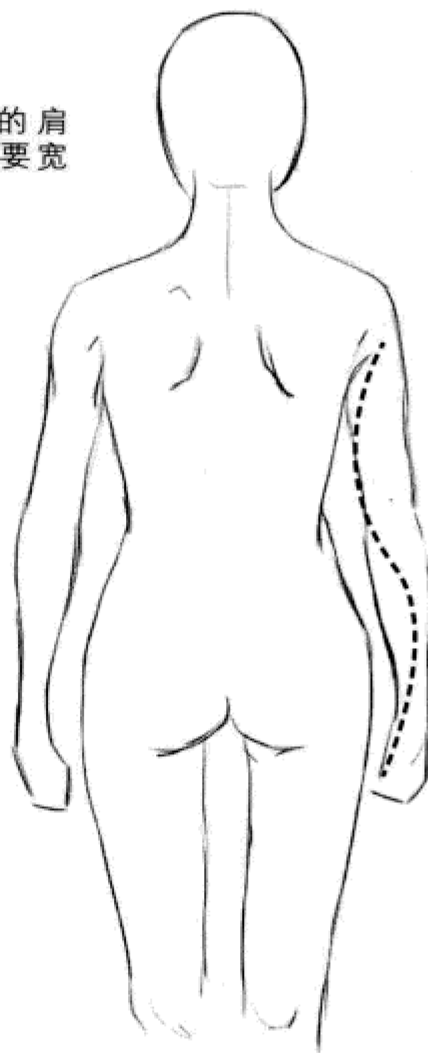
绘制男性身体时，特别要注意肌肉的处理，体现出阳刚之气，整体看上去棱角分明；而女性在整体上显得浑圆，曲线凸出。

从侧面看，女性最突出的特征就是胸部和臀部。

男性身体相对平直，凹凸较少。









男性的肩部比女性要宽一些。

男性腰部与臀部形成接近直线的线条。胯部要注意表现出“方”的感觉。

女性的腰部与臀部形成优美的曲线。胯部要注意表现出“圆”的感觉。





肩部的坡度很大。

男性的躯干厚实，在绘制时要用曲线表现出背阔肌的线条。

肩胛骨的线条很优美。

女性的身体骨骼相对较小，肌肉不发达，身体的脂肪比男性多，在绘制时注意线条要流畅，体现出女性的柔美与圆润。

女性臀部圆润，脂肪的感觉很明显。

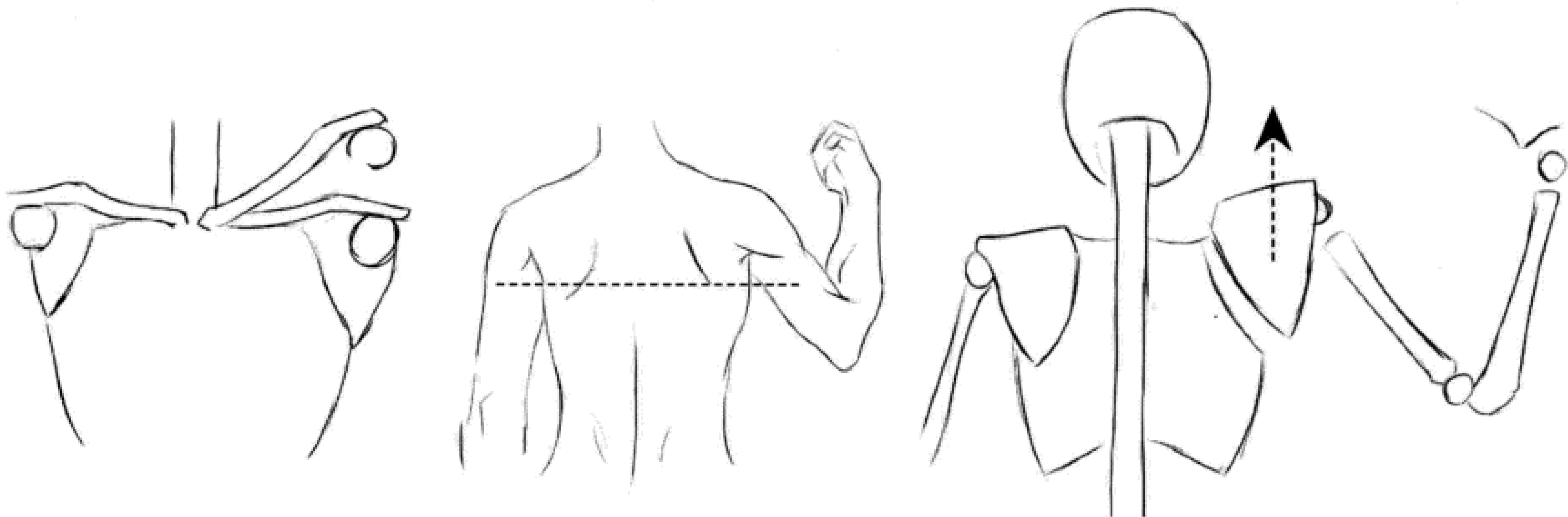
臀部窄小紧绷

臀部的凹陷

提示：在绘制身体的背面时，一定要表现出男性体格的“方”和女性体格的“圆”，人物人体中的肩部、背部、胯部是最能够体现特征的部位，对于这些部位要着重刻画。

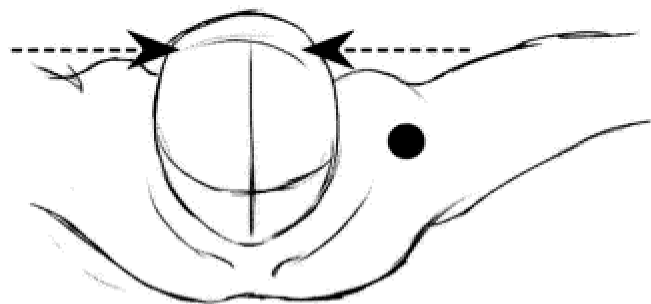
肩胛骨的运动

手臂向上抬起时，肩胛骨和锁骨也随着向上运动。



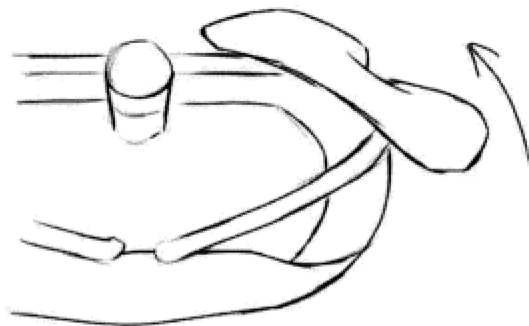
表现背部的脊椎线，可以加强人物的存在感。

抬起手臂一侧的肩胛骨的位置明显比另一侧要高，绘制人体时要注意表现这些细节。

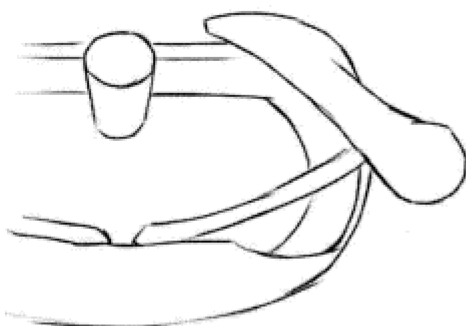


手臂向后，肩胛骨明显突起，向后合拢。

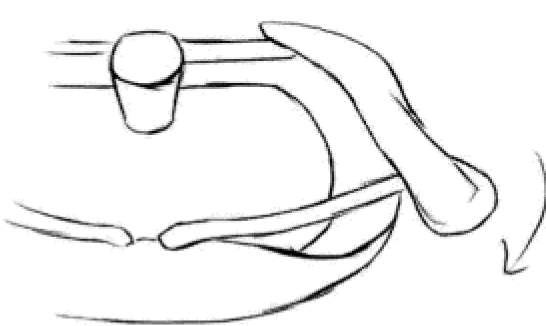
肩胛骨随着手臂的运动而运动。两手臂向后伸展时，肩胛骨以肩部为轴随着向后运动；两手臂向前伸展时，肩胛骨以肩部为轴随着向前运动。



向后



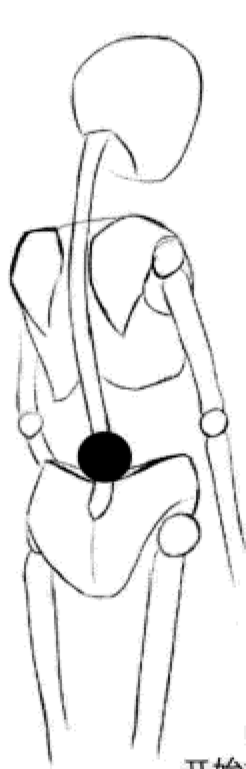
正常



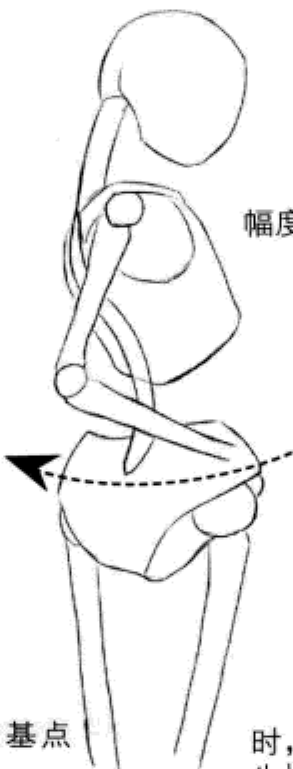
向前

躯干的扭转

身体的朝向主要在胸腔以上的部位来表现。

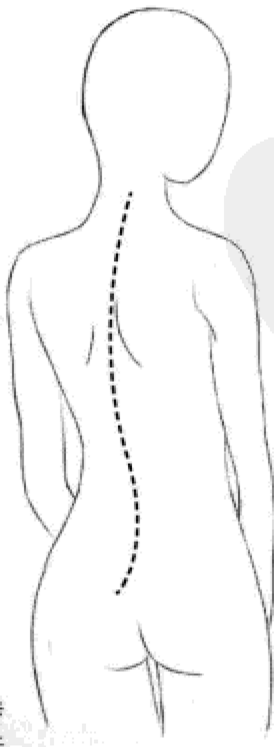


以腰部为基点开始扭转。



肩部转动的幅度是最大的。

躯干向一侧扭转时，脊椎从腰部开始产生扭转。





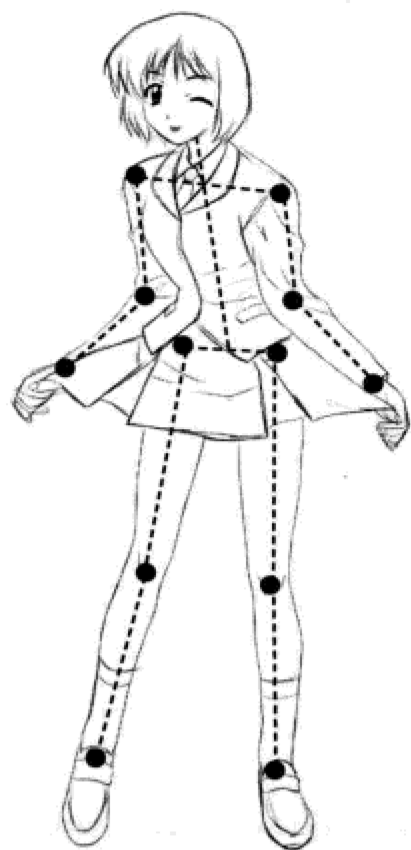
躯干扭转幅度越大，盆骨的转动幅度也越大。

概括动态的技巧

在绘制角色动作的时候，骨点之间的位置关系成了角色动作形成的关键点。熟练地掌握肩膀、肘部、膝部和脚踝等这些部位的骨关节点，可以使我们在绘制角色时更加得心应手，从而便捷、快速地绘制角色。

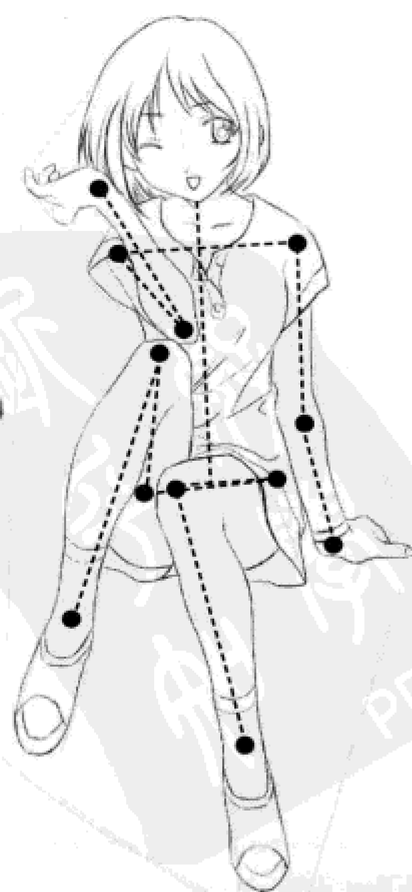
通过人体骨骼动态可以明确看出人物的动作。

关节点绘制的精髓在于关节的位置。这种骨骼绘制法被很多成功的卡通画家所使用。









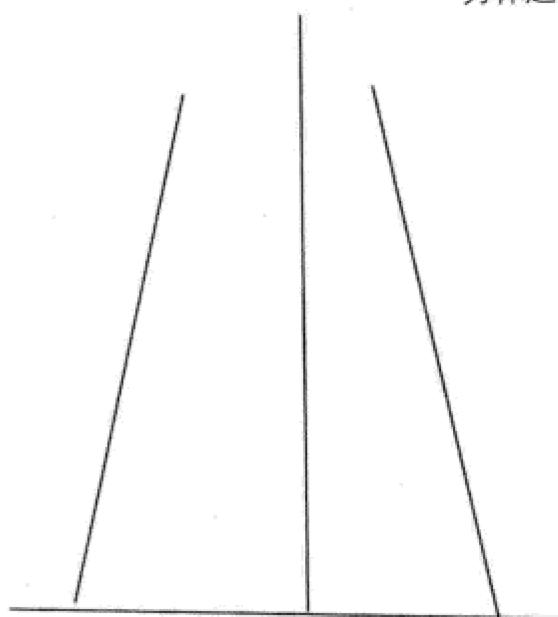
人物立体感的表现

不同视角的人体

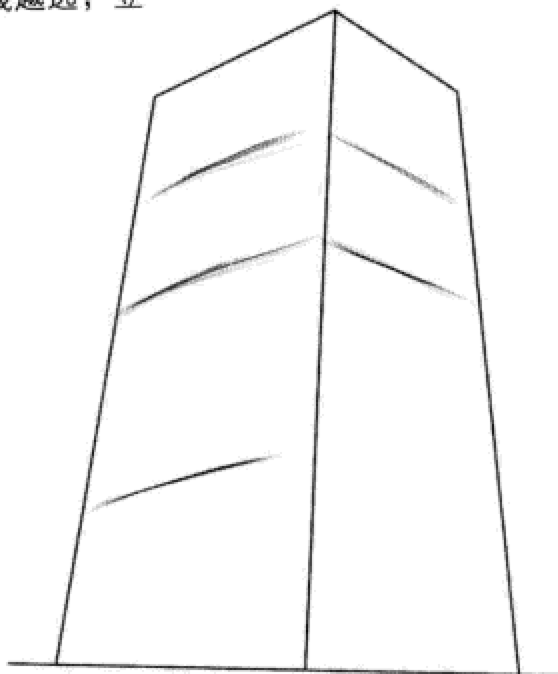
人体是实实在在存在于三维空间中的，我们在绘制人物时，要将人体表现出立体感、透视感。只有人物存在了，才能更好地表现人物的动作。

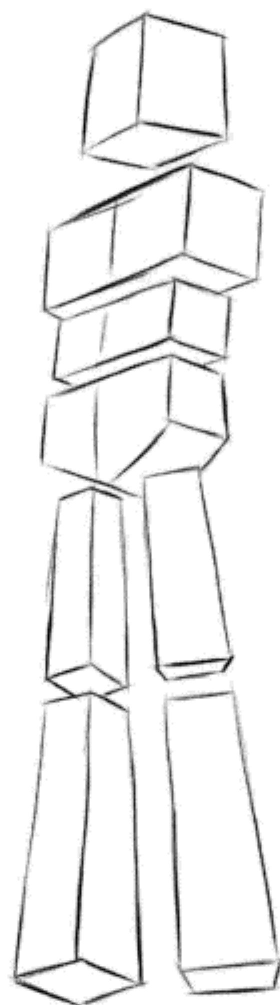
用立方体的知识来了解人体，不仅有助于我们更好地了解人体结构，也能让我们更准确地绘制出具有立体感的人物。

仰视的角度



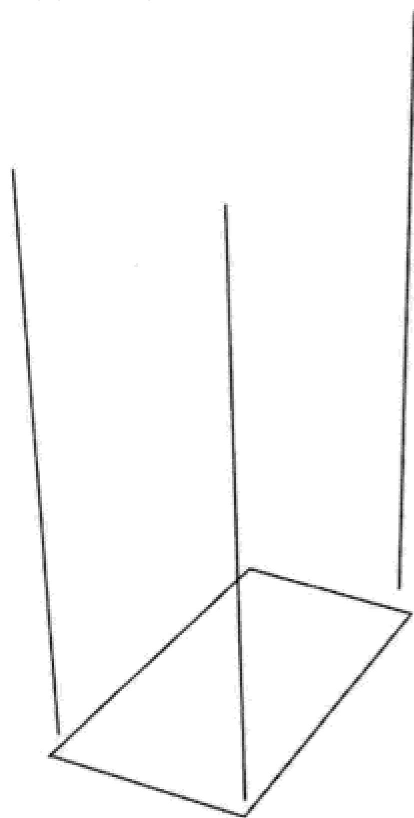
离视线越远，立方体越小。

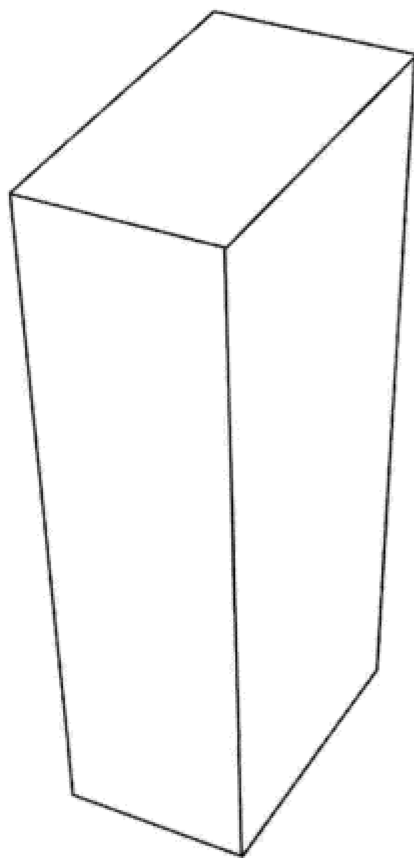


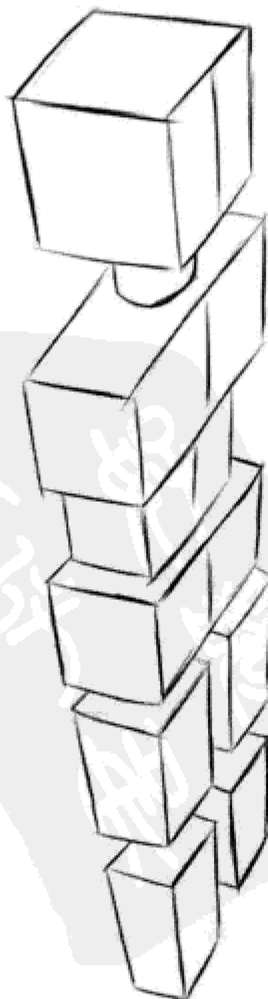


我们可以使用三点透视的方法，通过仰视和俯视的角度，让透视线向上或下收拢一些，加强人体透视感的表现。

俯视的角度



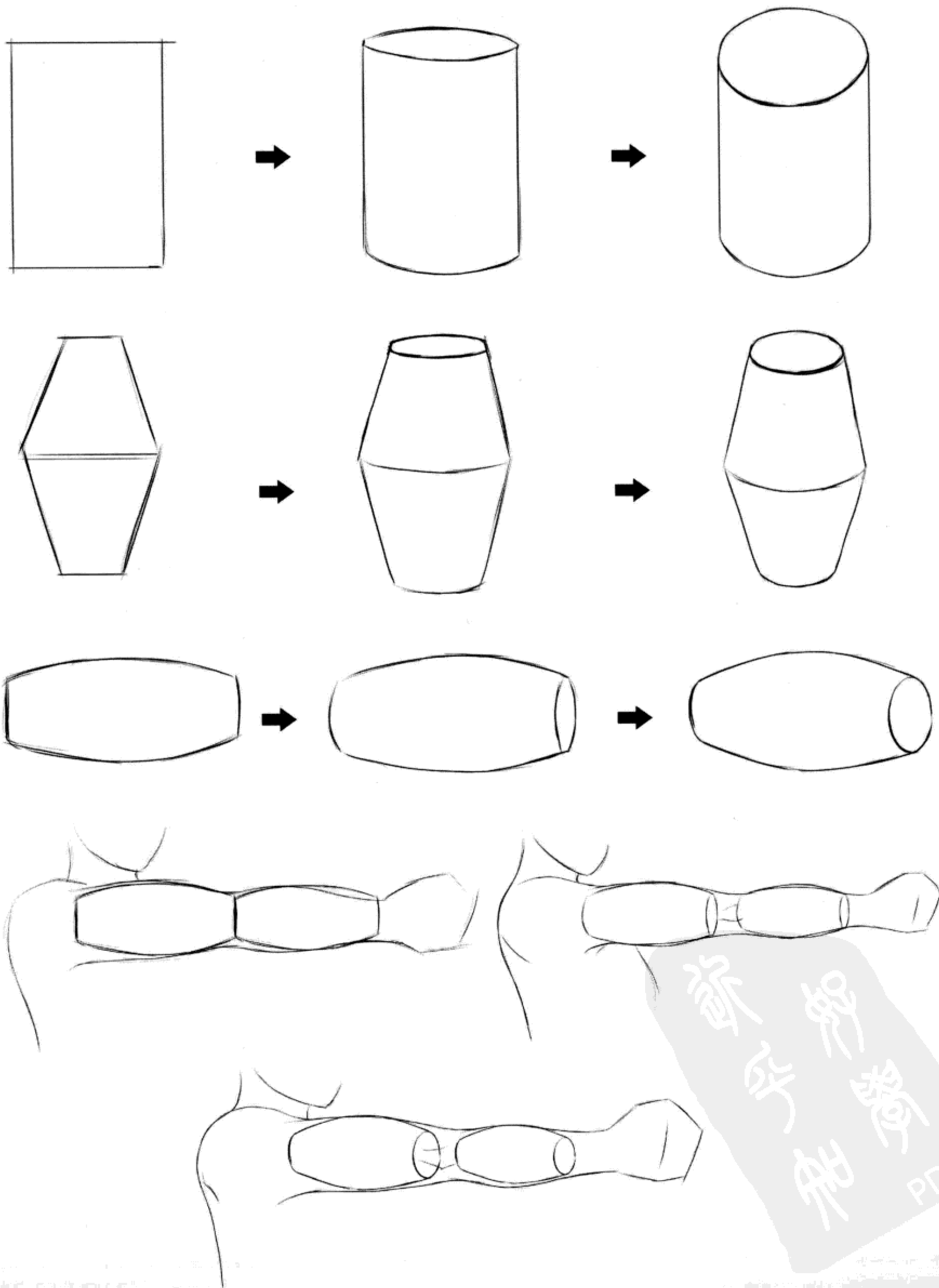




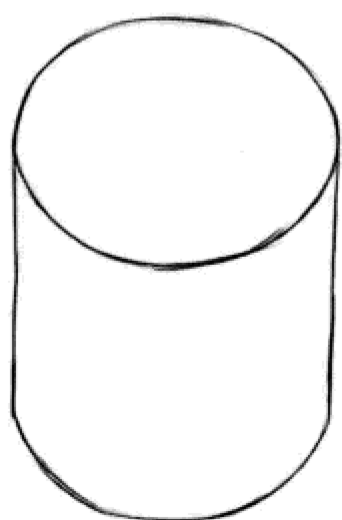
用立方体表现出人物的各个部位。

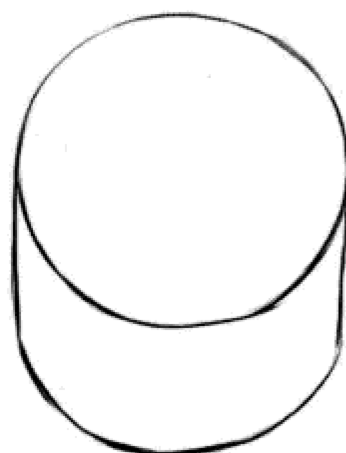
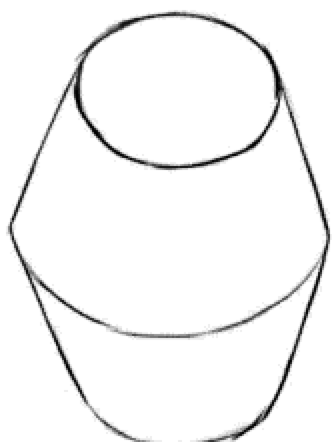
用圆柱体来表现手臂

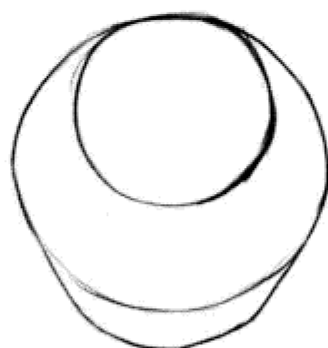
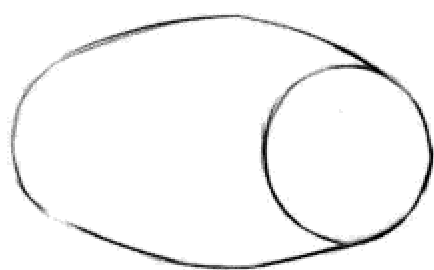
用圆柱体来表现人物的手臂是很合适的。

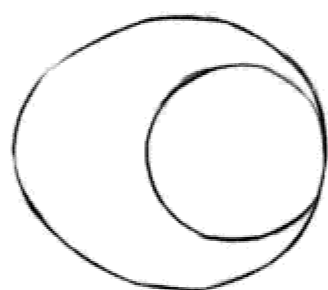
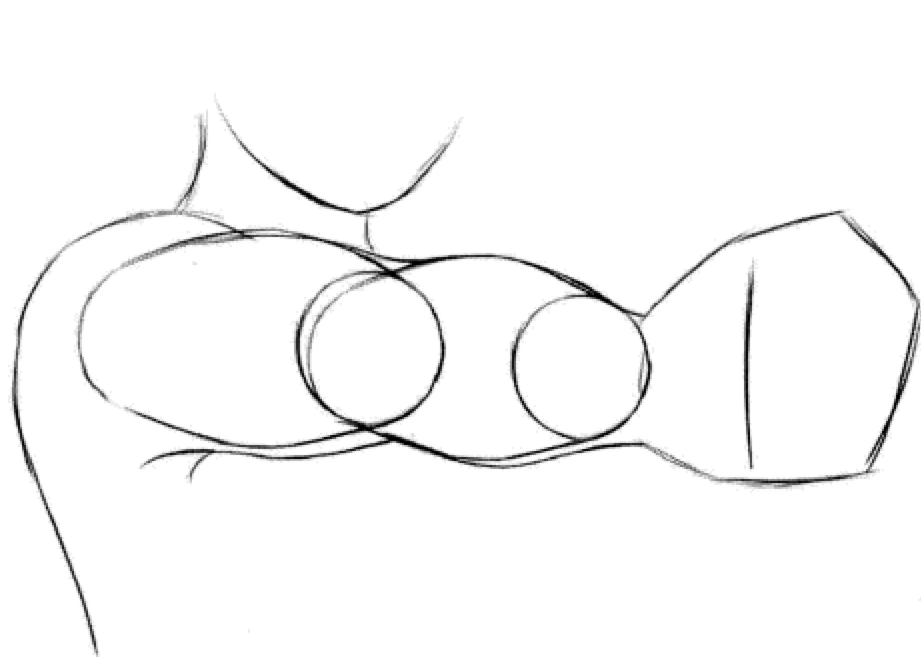
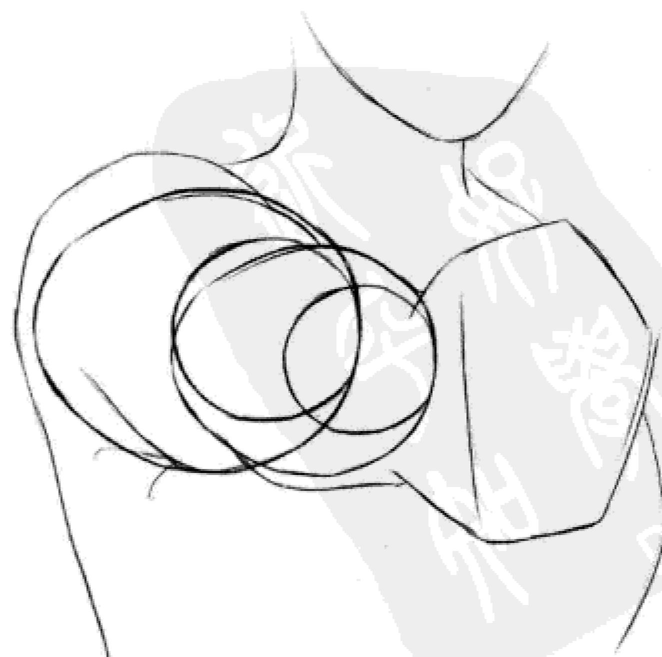


越来越朝向正面的手臂是比较难画的，使用圆柱体来表现，让我们可以很容易地理解手臂的结构。



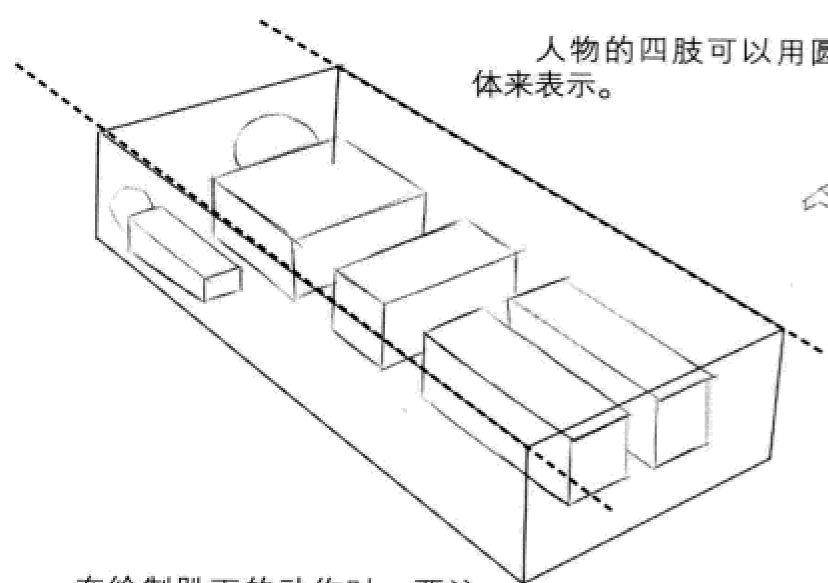
用长方体来概括人体

将身体主要活动的部分区分开来，大致有颈部、胸部、腰部、臀部、大腿、小腿和脚等。胸部又分为两个部分，要特别注意。

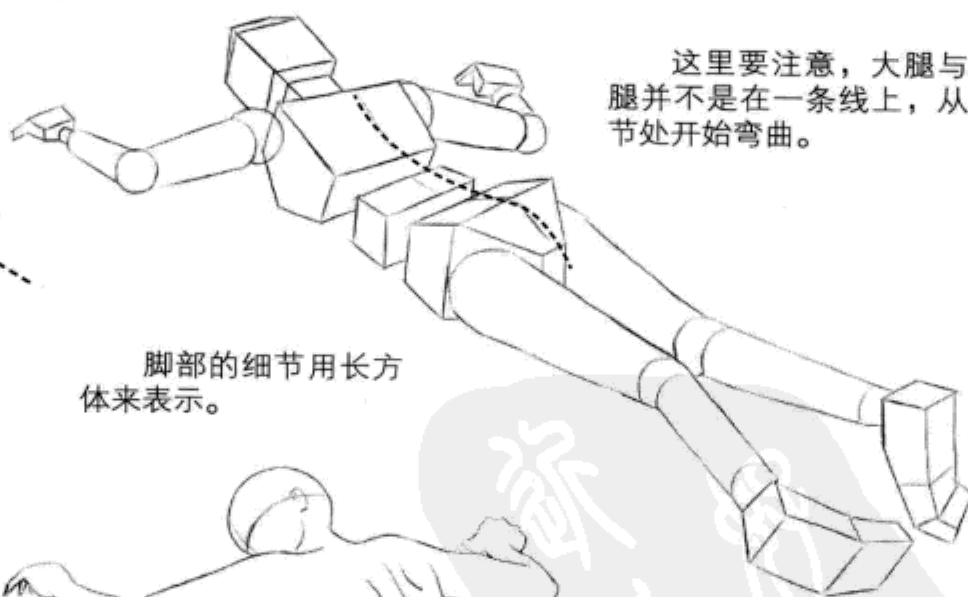
除了将整个身体用长方体来表示外，我们还可以将不同的身体部位也用长方体来表示，这样更加加深了我们绘画时的立体意识。

颈部
胸部
腰部
臀部
大腿
小腿
脚部

人物的四肢可以用圆柱体来表示。

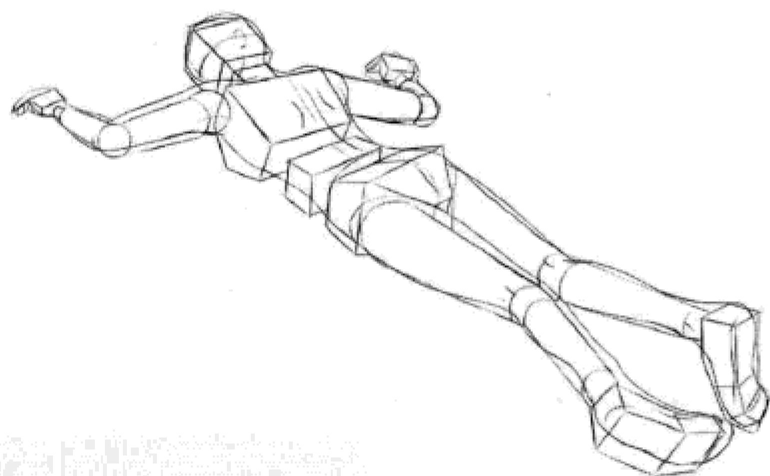


这里要注意，大腿与小腿并不是在一条线上，从关节处开始弯曲。



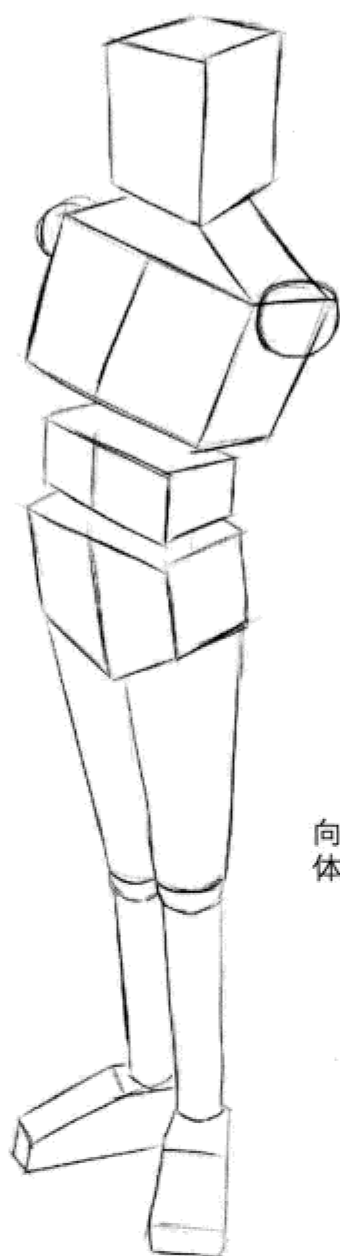
脚部的细节用长方体来表示。

在绘制趴下的动作时，要注意透视的关系，头部渐渐变小。





细微的身体动作也能够用长方体表现出来。

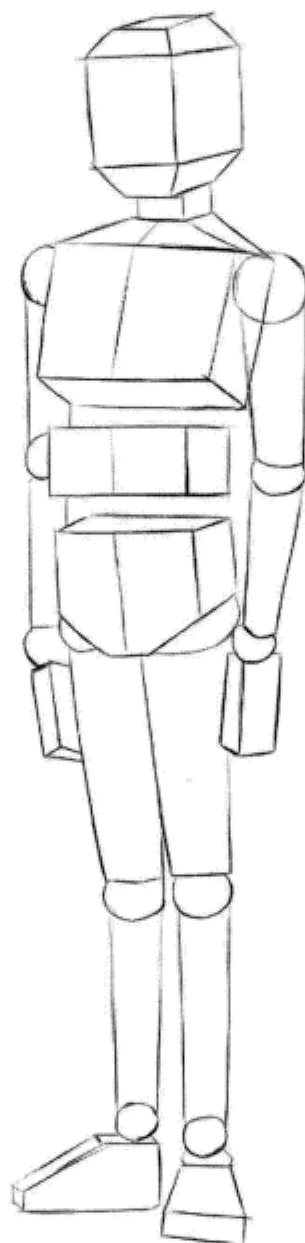


表示胸部的长方体有上仰的感觉。

大腿部位用向下收缩的圆柱体来表示。



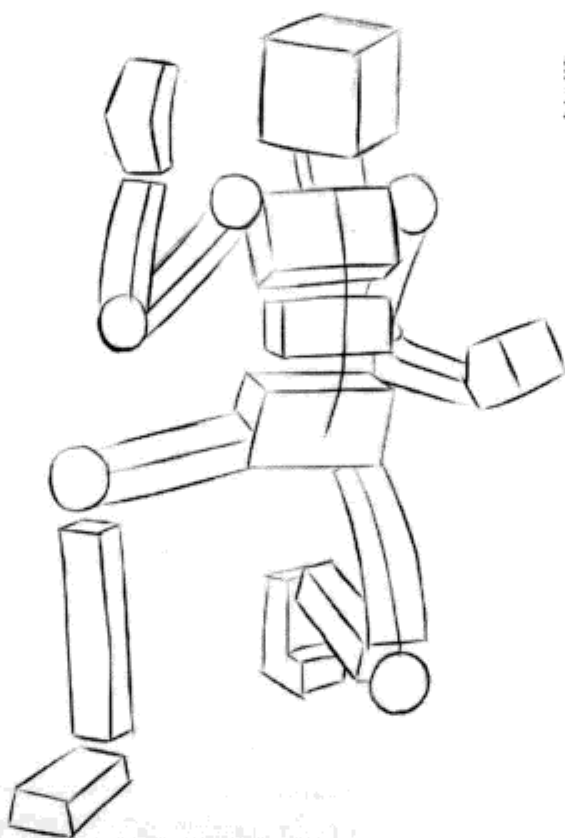
胸部向后靠，头部向下的动作。



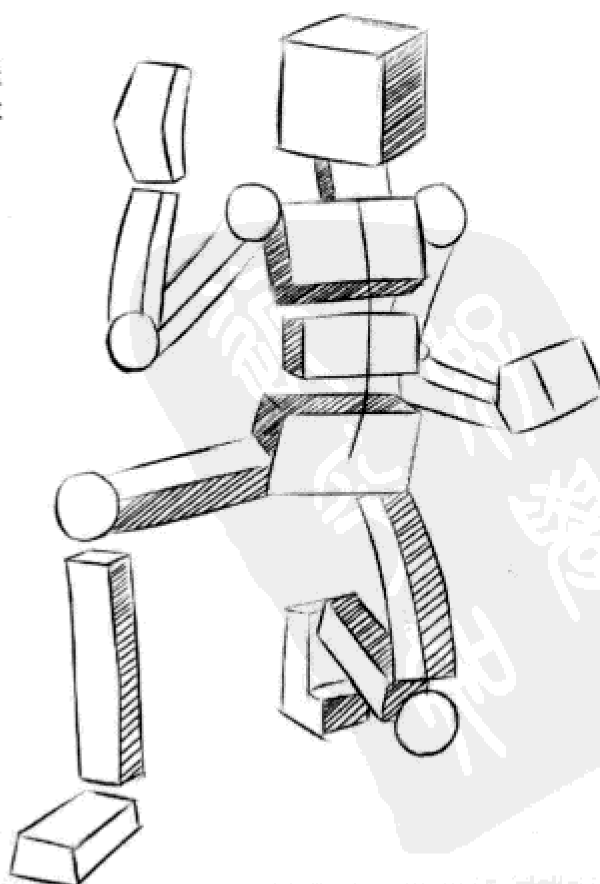
在关节部位用球体来连接两端。

通过添加阴影表现立体感

用长方体的概念来绘制人体，是进入立体造型最快的方法。





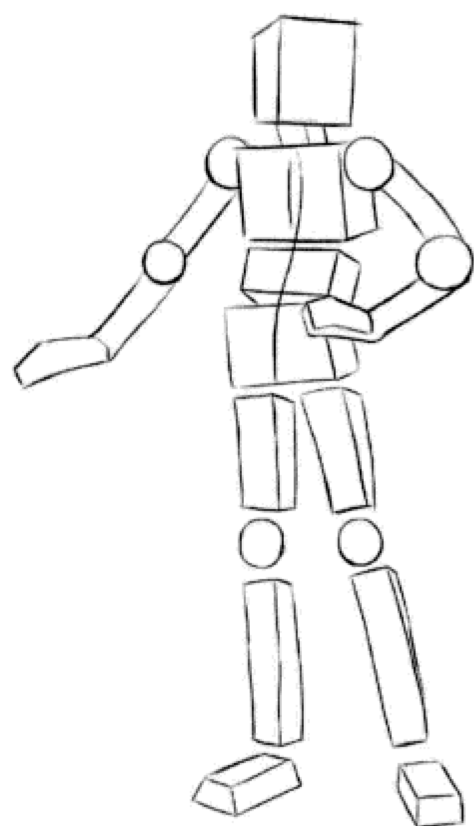




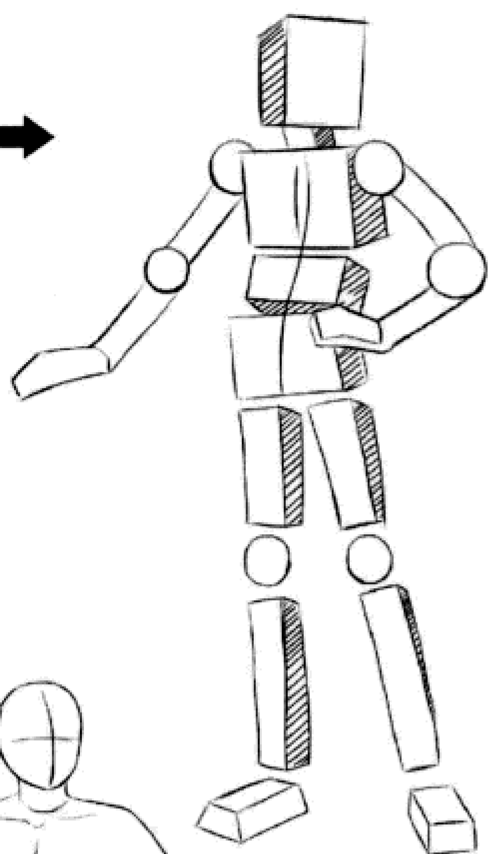




为人物添加上阴影能够更好地表现人物的立体感。



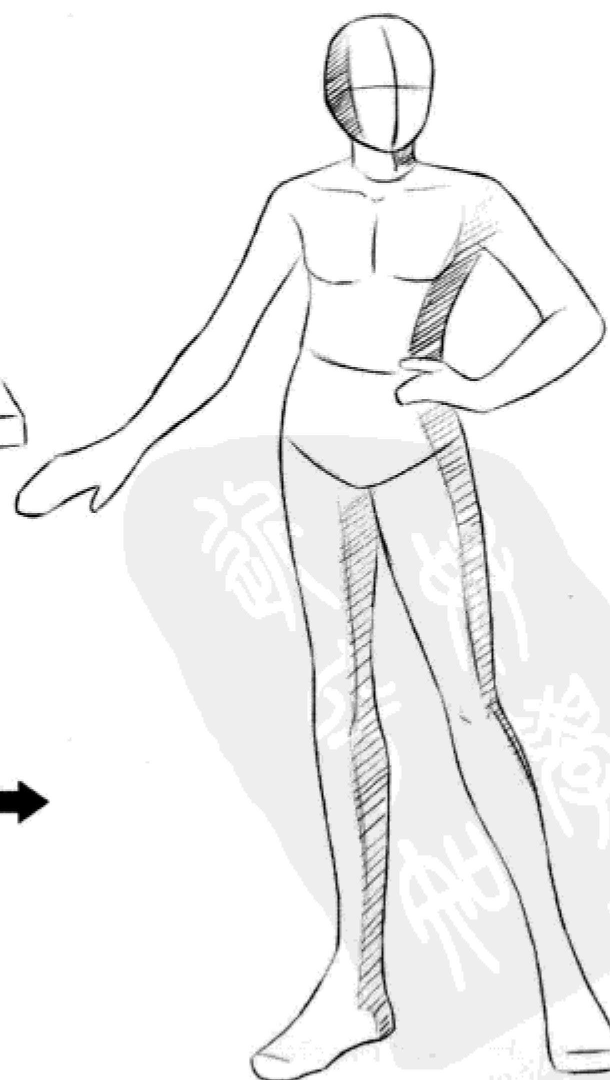




身体自身产生的投影对于表现立体感也是很重要的。





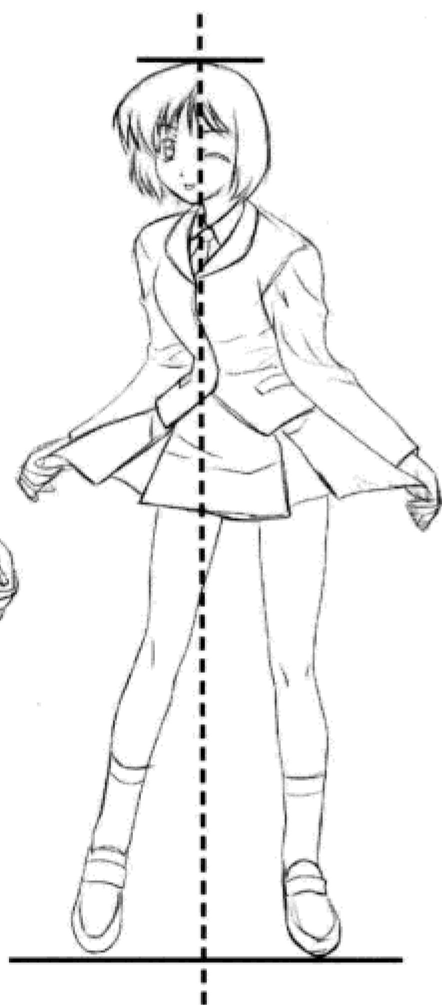


站姿的绘制



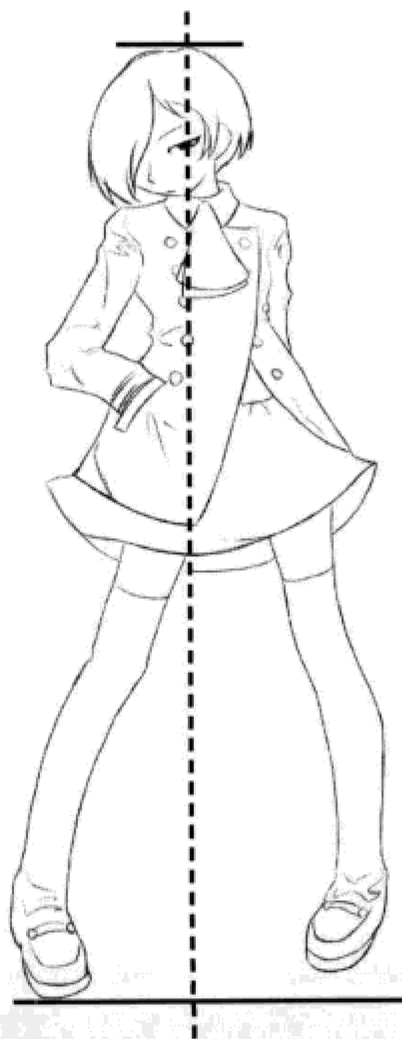






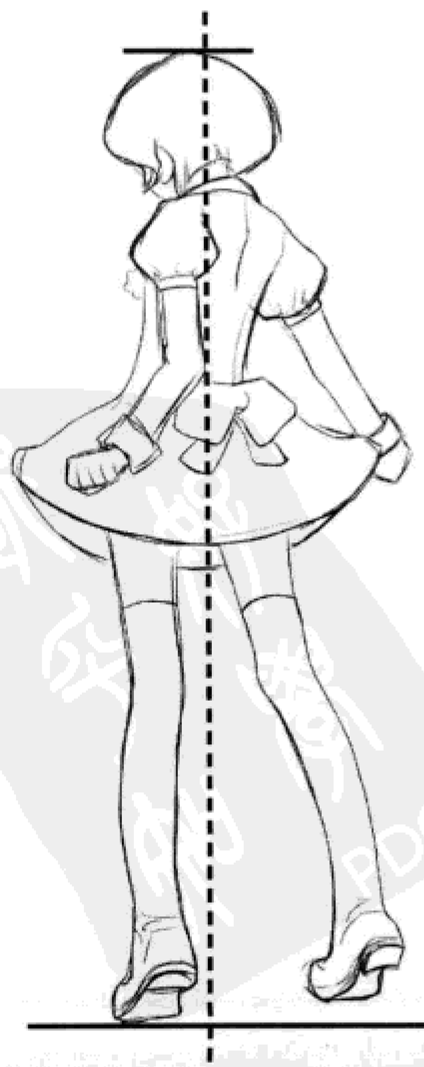
人体站立的姿势是我们比较常见的姿态。人物的站姿婀娜多姿，形态万千，可以根据需要来绘制不同的站立姿态。

在绘制时，要注意人物体态、身材比例和结构等要素，另外要注意人体的平衡感，在静态中求变化。









俏皮的站姿



❶

根据设想的动作，用简单的线条勾画出人物的外形，确定出人物的头部及身体的基本动态就可以了。

❷

继续描绘出头发、服饰等部位的轮廓，用较细的线条将人物的造型表现出来。







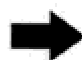
❸

下面沿着外轮廓线对人物的服饰进行详细地绘制。这里的线条还是尽量以简洁的手法来绘制。

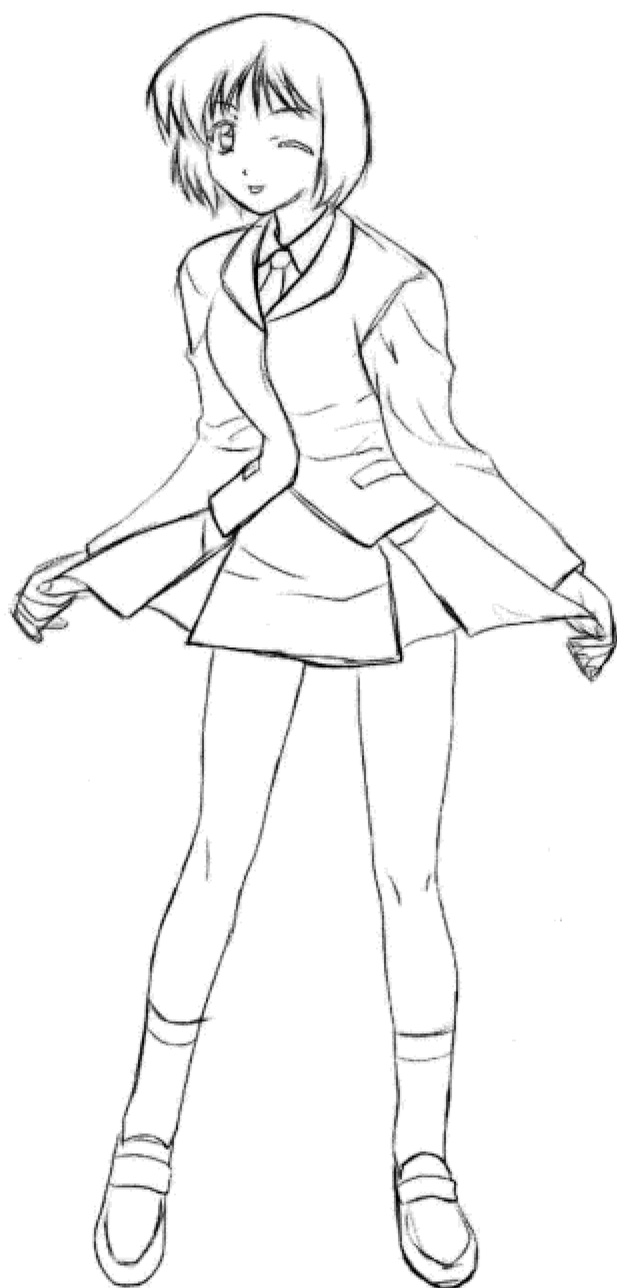
❹

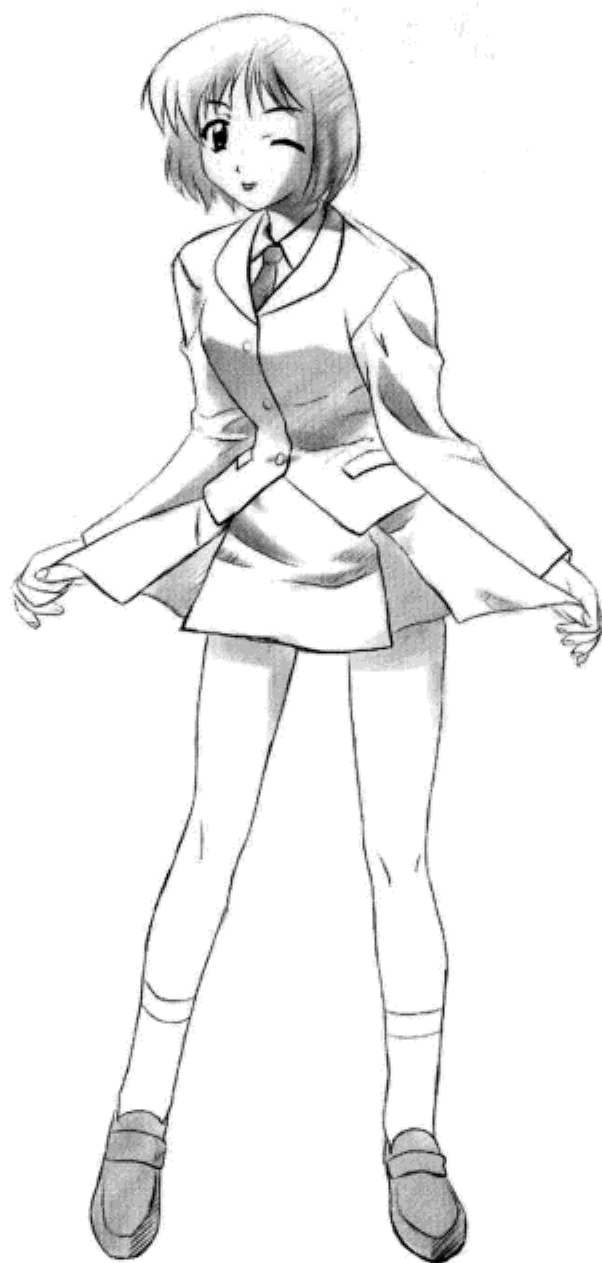
接下来对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节的刻画，主要是将人物的五官详细地刻画出来。

五官的绘制是很重要的，要表现出人物的俏皮感觉不能只通过动作的绘制，还要经过人物表情的渲染，才能更有说服力。









❺

利用橡皮等修改工具对线条进行修整，擦除多余的轮廓线。调整线条，将美少女四肢、五官和服饰清晰化。描绘、整理头部线条时注意把五官轮廓清晰化。

❻

使用涂抹的方法绘制出简单的阴影，只要确定出基本的明暗关系就可以了。





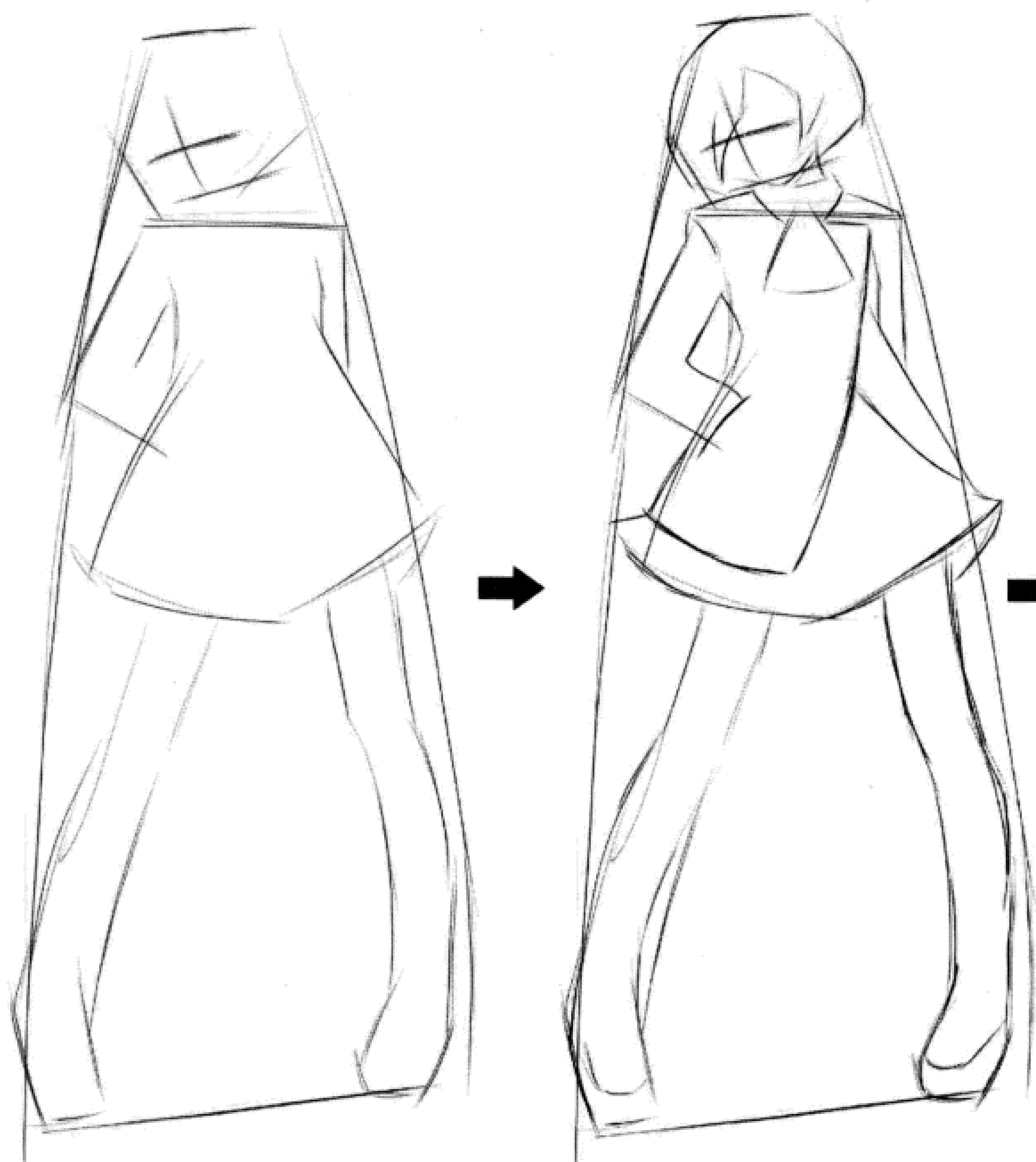
❼

继续对人物进行局部深入地刻画，使画面的层次感更加突出，这样就完成了最终的绘制。绘画时要注意线条的方向和轻重。



细致地绘制五官

正面的站姿



❶

使用简单的线条来确定人物的基本动态，描绘出全身的轮廓（头部、四肢和服饰的大致位置）。

绘制时注意线条要画得轻一些，以便后面添加。



❷

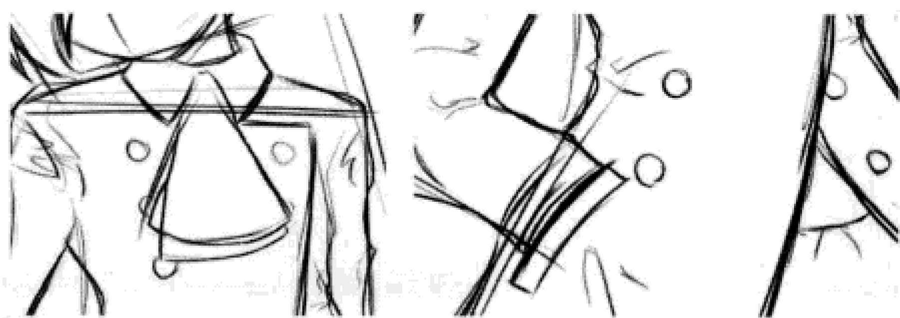
在线稿的基础上，对头部和服饰进行深入绘制。

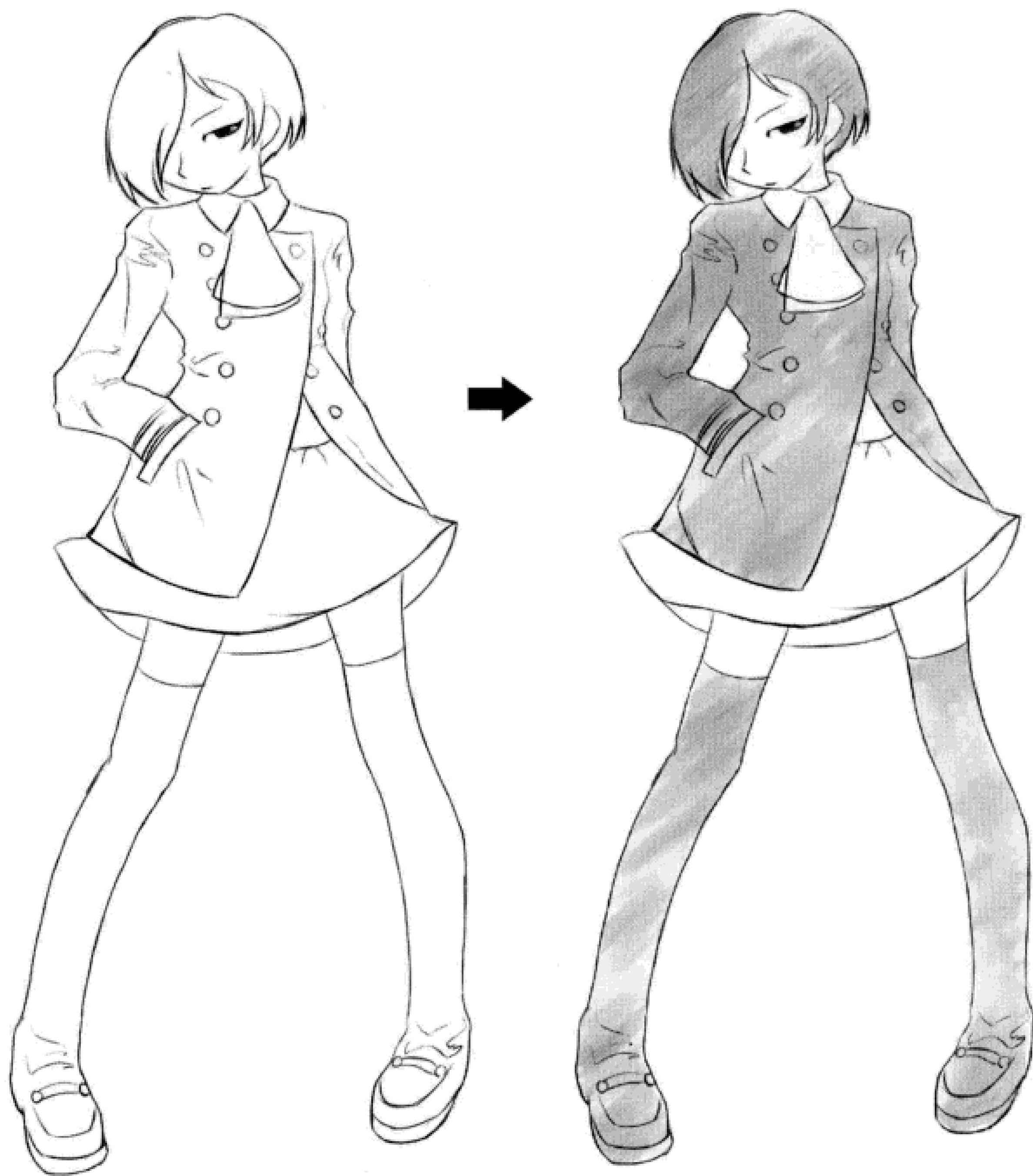
在绘制时注意身体比例的把握及头部、身体和四肢的准确位置。

❸

下面继续对人物进行深入刻画，将头发、四肢和服饰的外形清晰化。

在绘制头部时，可以通过面部基准线来确定五官的位置，另外注意服饰上细节部分的添加。





❹

对线稿整体进行细致地调整，并加深对五官的刻画。绘制完成后，利用橡皮等修改工具将凌乱的起稿线擦除，以查看效果。

在绘画时注意衣服上皱褶的位置及线条的轻重把握。

❺

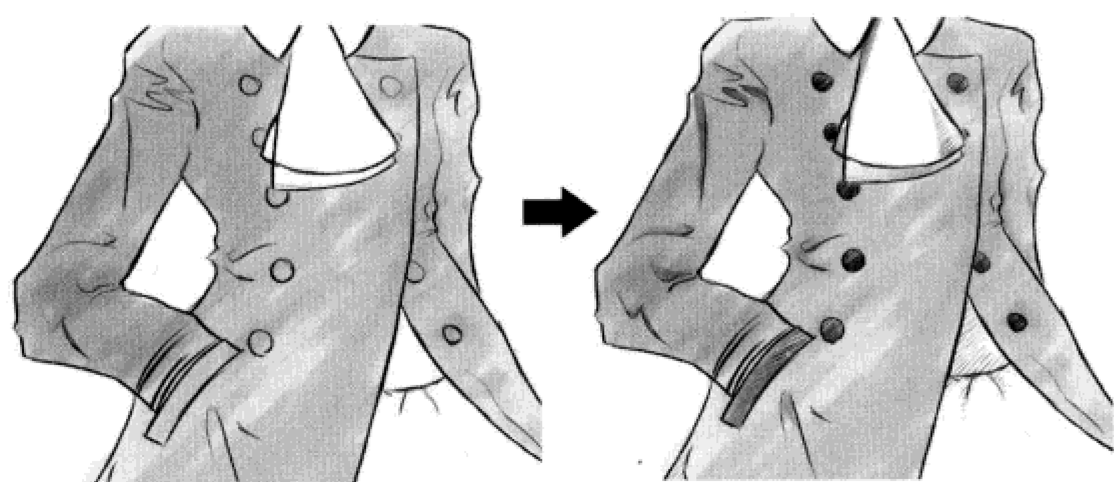
通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

眼睛是五官刻画的重点，在绘制时可以将眼睛画得重一些。

❻

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

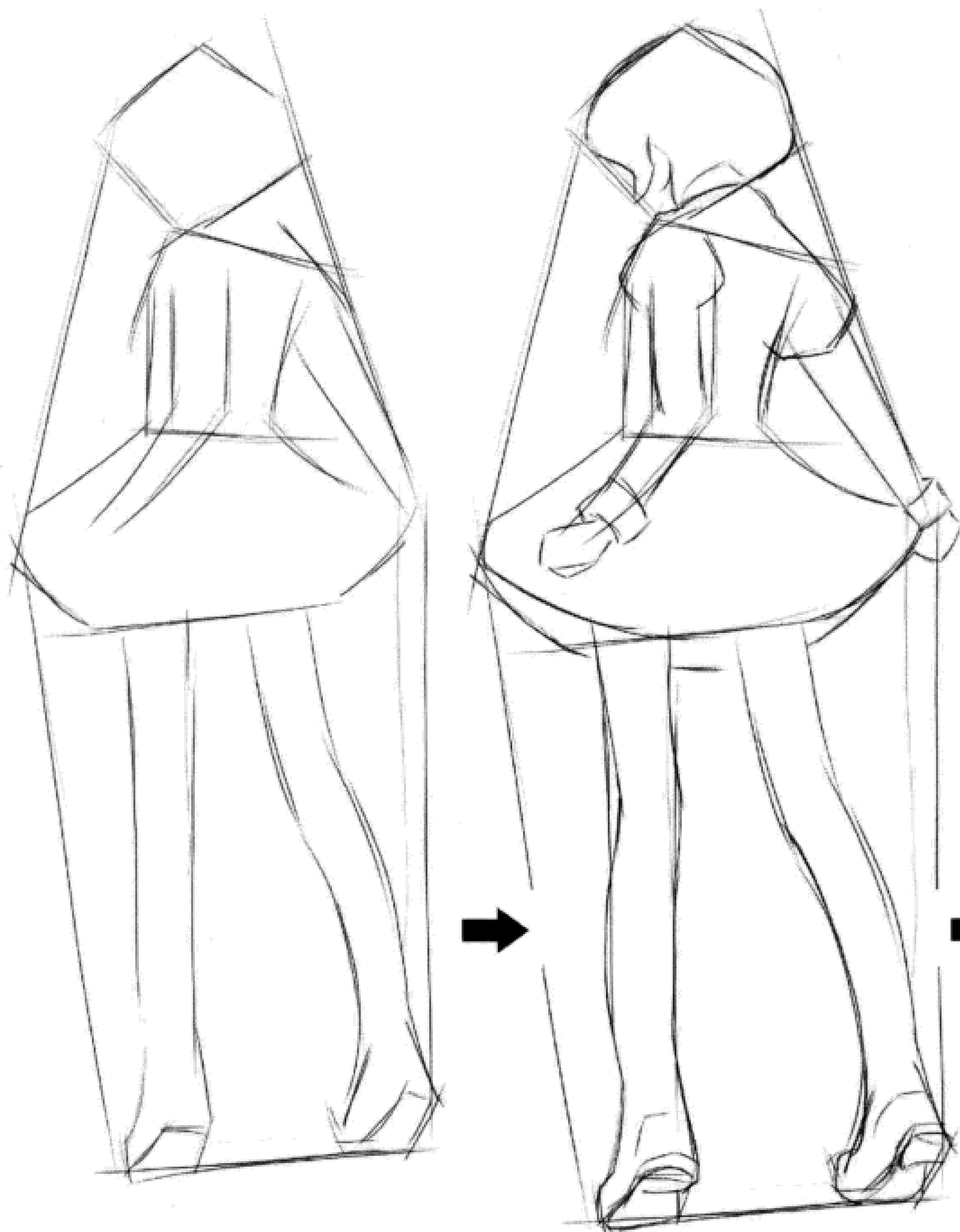
在绘画时注意衣服上细节的重点刻画。





刻画细节时，对服饰要进行详细的设计，这时要特别注意小细节的处理，它可以影响人物整体的效果。

背面的站姿



❶

确定人物的基本动态，描绘出全身的外轮廓（头发、四肢和服饰等）。

在绘画时首先要明确人物的头身比例，以及把握好身体的重心。

❷

在线草稿的基础上，用细致的线条将四肢动作、头发和服饰的轮廓清晰化。

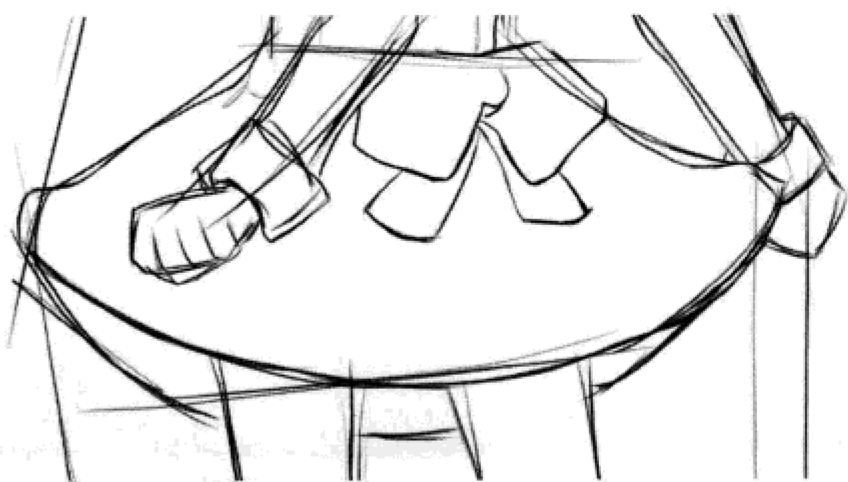
在绘制时注意人体的透视关系。

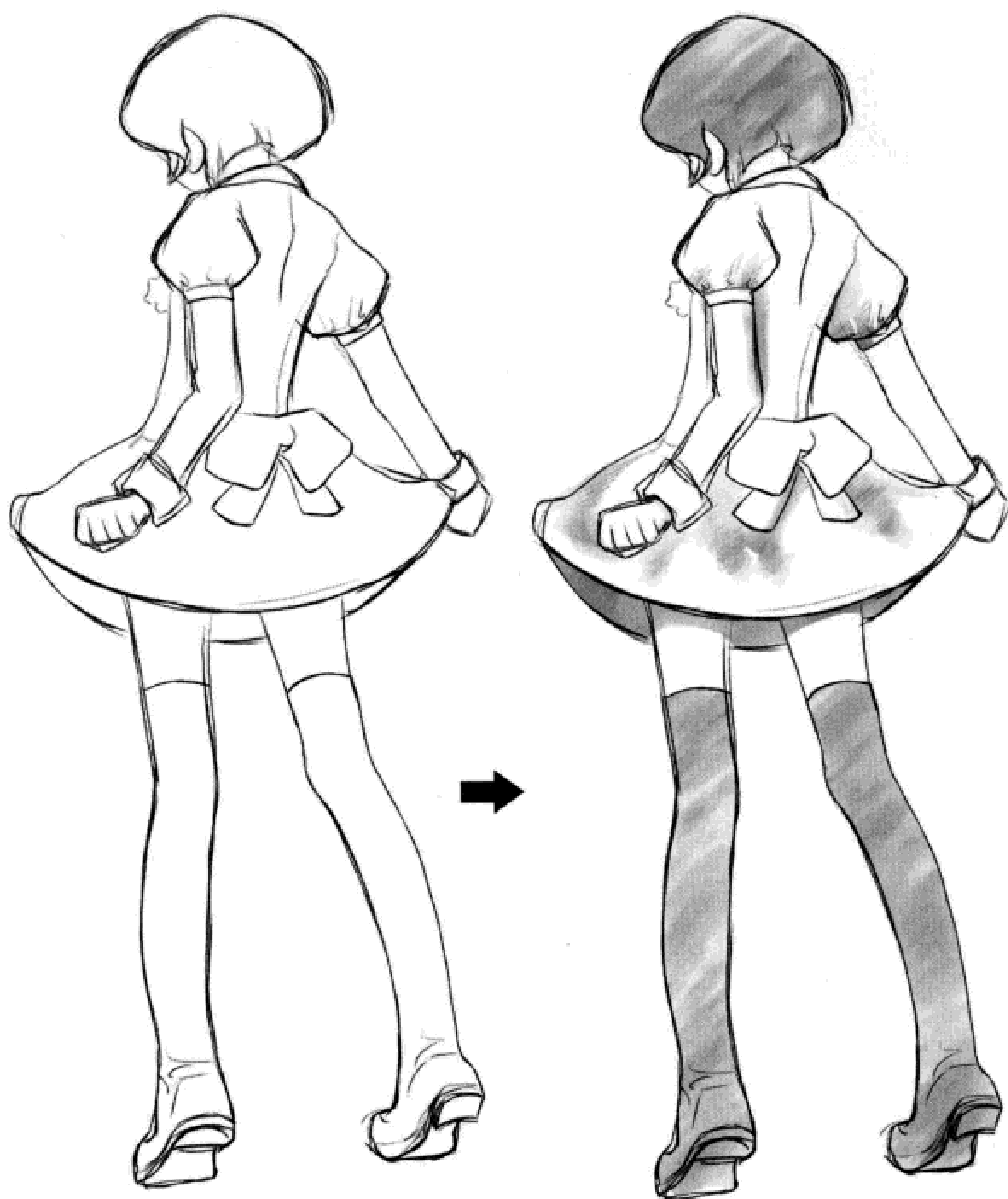


❸

下面继续对人物进行深入细致地刻画（如：头发、服饰、长袜和鞋子等）。

在绘制衣服时注意细节的刻画。





❹

对线稿整体进行细致地调整，绘制完成后使用橡皮擦等修改工具将多余的起稿线擦除，以查看画面效果。

在绘画时注意线条粗细、轻重的把握。



❺

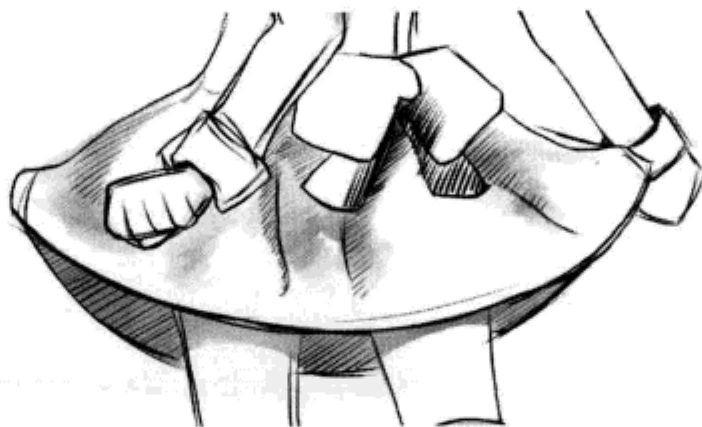
下面为人物添加初步的阴影效果，以加强人物的层次感和立体感。

在绘制阴影时要注意轻重的把握，这样能够很好地突出人物特征。

❻

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

在绘画时注意线条排列方式。



坐姿的绘制

坐姿有很多种，根据剧情需要坐着的姿势也各不相同，人在坐着时重心很低，腿部缩在一起。



绘制坐姿时要注意腿部与身体的透视关系，特别要将大腿根部关节和膝部关节的动态绘制清楚。

绘制坐姿时，双臂的动态是表现的重点之一，它可以活跃画面的整体气氛，赋予人物生动感。

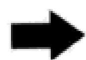
蜷腿坐着



❶

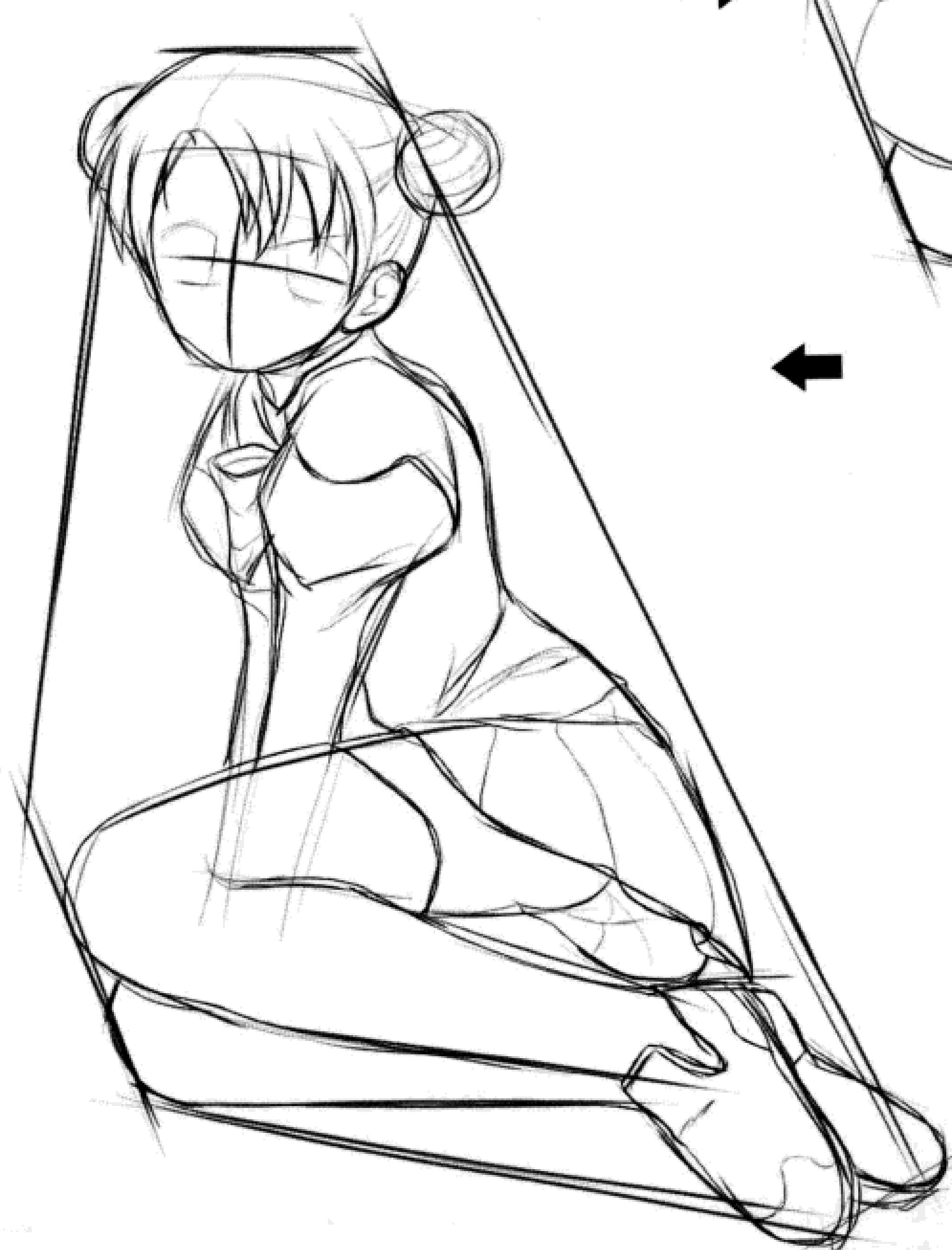
确定人物坐姿的基本动态，描绘出全身的轮廓。

在绘制时可以通过基准线来确定面部朝向和身体、四肢的位置。









❷

在草稿线的基础上，对头部和服饰进行深入绘制。

在绘制时注意视角的把握，为突出美少女腿部的动态，放大了上身和腿部的比例。

❸

下面继续对人物进行深入细致地刻画，使头发、身体、四肢和服饰的外形开始变得清晰化。

在绘制头部时，可以通过面部基准线来确定面部朝向。



4

继续对人物进行细致地调整和添加（如：头发、五官、衣服等）。绘制完成后，利用橡皮等修改工具将凌乱的起稿线擦除，以查看结果。

在绘制五官时注意眼睛的内部结构。

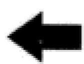
5

通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

眼睛是五官刻画的重点，用线条排列组合出眼珠颜色的深浅度。









6

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

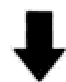
在绘画时注意阴影的位置及线条的变化。

盘腿坐











❶

确定人物坐姿的基本动态，确定头部和身体的比例关系。

在绘制时用松弛的线条描绘出全身的轮廓，并利用面部基准线来确定面部朝向。

❷

在草稿线的基础上，继续添加人物的外轮廓（如：头部和服饰等）。

在绘画时注意保持人物的基本形态。

❸

下面继续为人物添加细节（如：头发和服饰等）。

在绘制衣服时注意线条的走向及皱褶的表现。







4

接下来对人物进行整体地调整，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果，这样我们便完成了线稿的绘制。

在绘制时注意线条粗细、轻重的变化。



5

绘制出阴影，增加人物的层次感和立体感。

在绘制阴影时要注意画面整体的平均感。

6

在初步调子的基础上继续对人物进行深入细致地刻画（如：头发、衣服等）。





盘起双腿的坐姿是一个较难绘制的姿势。双腿相互盘起时，透视、结构关系比较复杂。

支腿坐

双臂的动态是表现的重点之一。它可以活跃画面的整体气氛，赋予人物生动感。单臂撑地的动作使上半身往后微微倾斜。绘制时注意整个身体的平衡感和动态的真实感。







❶

确定人物坐姿的基本动态，明确肩部的宽度及四肢的位置。

用简单的线条描绘出全身的轮廓（头部、四肢等）。

❷

在线稿的基础上继续加强人物头发和衣服的绘制。

在绘制时注意线条的轻重、粗细变化。

❸

沿着轮廓线添加头发和服饰。

绘制时要特别注意两个肩膀的位置，它决定了双臂和上半身的整体动态方向。







❹

接下来对线稿整体进行细致地调整，并刻画五官，绘画完成后使用橡皮擦工具将起稿线擦除以查看效果。

在绘制眼睛时将其内部结构画出来，同时眼神和表情的刻画也很重要。

❺

下面为人物添加阴影效果，以加强人物的立体效果。

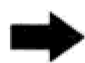
在绘画时注意阴影添加的位置。



6

在原有调子的基础上对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出。

在绘画时注意阴影的绘制，要保持画面整体的平均感。





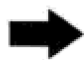
7

继续加深对阴影的绘制，增加人物的层次感和立体感。整体调整画面，完成人物坐姿的绘制。

阴影的绘制要注意画面整体的平均感，排列的线条要有轻重、粗细的对比。

衣服上的皱褶增加了画面的层次感，所以它是刻画的重点之一，皱褶的走向要符合动态。柔软材质的布料皱褶丰富，线条松弛、流畅和舒展。

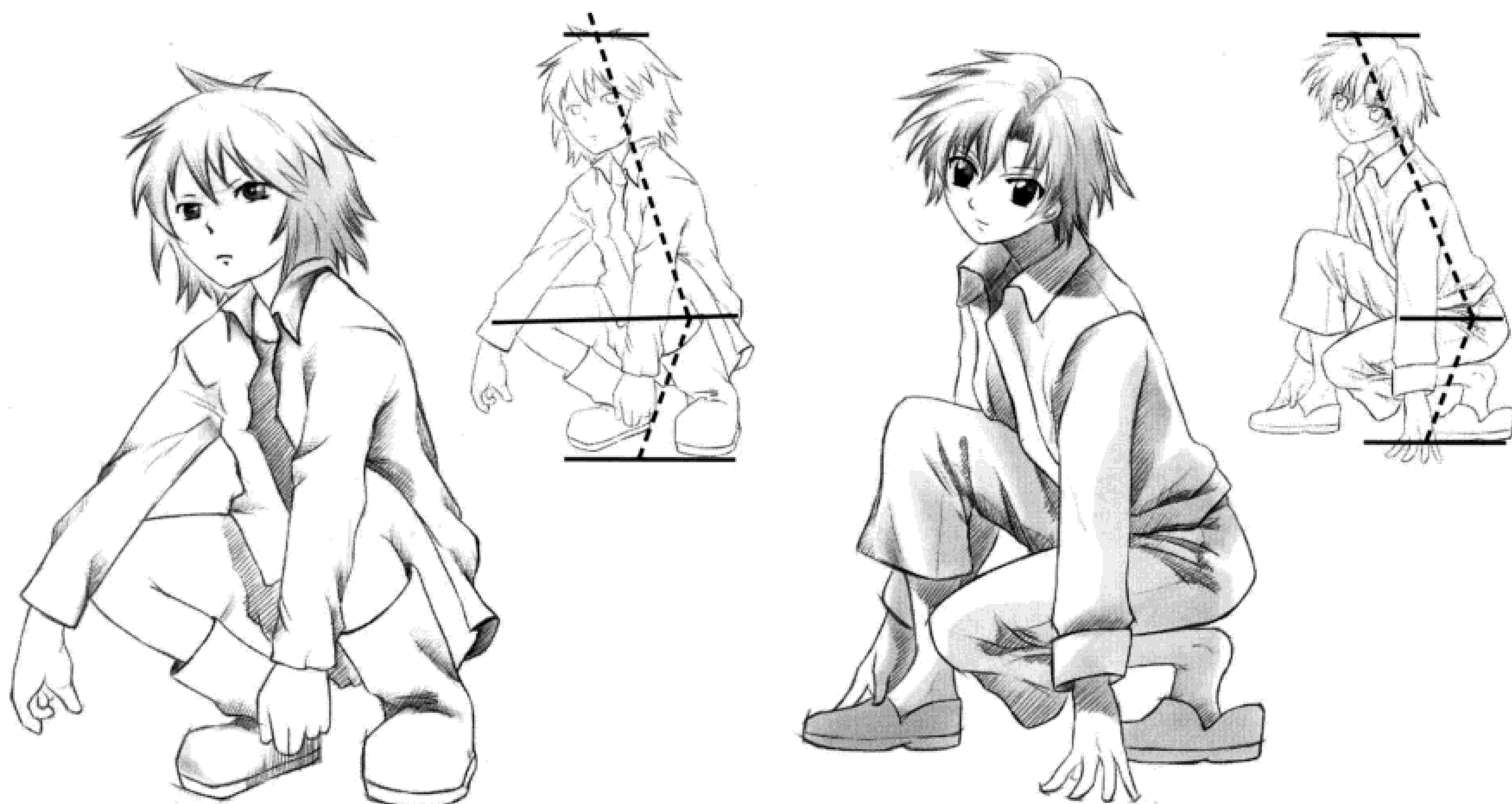






蹲姿的绘制

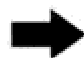
人物下蹲时，重心很低，身体缩成一团 。在绘制时要把握好身体重心和视角。



根据剧情需要下蹲的姿势也各不相同，但他们都有着共同的特征，就是将腿部弯曲收缩在一起。在绘制时抓住这一特征就可以将蹲姿表现得淋漓尽致了。

手搭在腿上







❶

首先勾勒出全身的轮廓，确定人物的基本动态。

在绘制线条时要轻一些，以便后面的深入绘制。

❷

在初步线稿的基础上，用较细的线条描绘人物的外轮廓，明确头发、衣服和四肢的外形。







❸

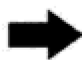
接下来对人物的头发、衣服和四肢进行深入绘制。在绘制头发时注意线条的走向。

❹

接下来对人物进行整体地调整，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。

深入绘制五官，注意眼神和表情的刻画。







❺

下面为人物添加初步的阴影效果，以加强人物的层次感和立体感。

在绘制阴影时绘画重点在眼睛上，将眼睛画得重一些，更能够突出人物特征。

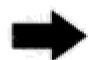
❻

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

在绘画时注意线条的排列方向。

双手扶地











❶

在确定了人物姿态后，首先用简单的线条画出人物的外轮廓及基本动态。

在绘制时可以借助轮廓线来确定头部、身体及四肢的位置。

❷

在上一步线稿的基础上对人物的头发、衣服和鞋子进行深入绘制。

在绘制时注意身体比例的把握。

❸

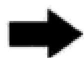
接下来为人物添加细节（如：头发、五官、衣服和鞋子）。

在绘制五官时，注意眼神的把握和表情的刻画；在绘制衣服时，注意皱褶的走向和线条的变化。











❹

接下来对人物进行整体地调整，绘画完成后使用橡皮擦工具将多余的草稿线擦除。

在调整线稿时，注意线条轻重、粗细的把握。

❺

下面为人物添加阴影效果，以增加画面的层次感。

在绘制阴影时注意眼睛的细节表现及光线对阴影的影响。

❻

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

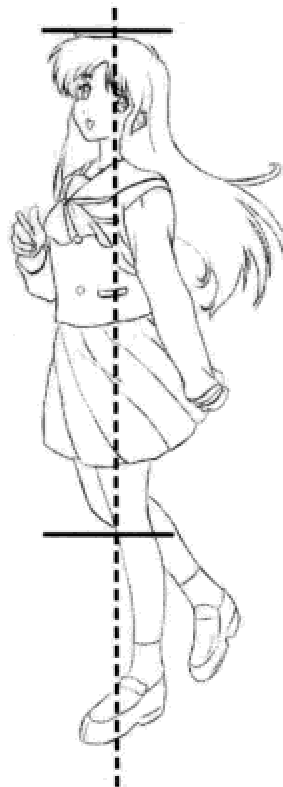
走姿的绘制

绘制步行的动态实际上就是截取了人物走动中的一个瞬间，所以一定要掌握好动作的平衡感。





人走路时，左右两脚交替向前，双臂同时前后摆动，但双臂的方向与双脚相反。





脚步迈出时，身体的高度降低，当一只脚着地，而另一只脚向前移至两腿相交时，身体的高度升高，整个身体呈波浪形运动。

悠闲的走姿

❶

勾勒全身的轮廓，确定人物走姿的基本动态。

在绘制侧面的走姿时，注意手臂与腿的协调性。

❷

在初步线稿的基础上，用较细的线条描绘人物的外轮廓。











❸

下面继续对人物进行深入细致地刻画，使头发、四肢和服饰的外形开始变得清晰化。

在绘画时注意皱褶的位置及线条的轻重把握。

❹

对线稿整体进行细致地调整，并加深对五官的刻画。绘画完成后将起稿线擦除，以查看效果。

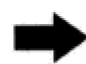
在绘制五官时，要将眼睛的结构画出来，其次注意眼神和表情的刻画，另外在绘制手部时注意每根手指的外形。

❺

下面为人物添加阴影效果，以增加画面的层次感和立体感。

在绘制阴影时，先为人物局部添加调子（如：头发、蝴蝶结、袖口和鞋子）。





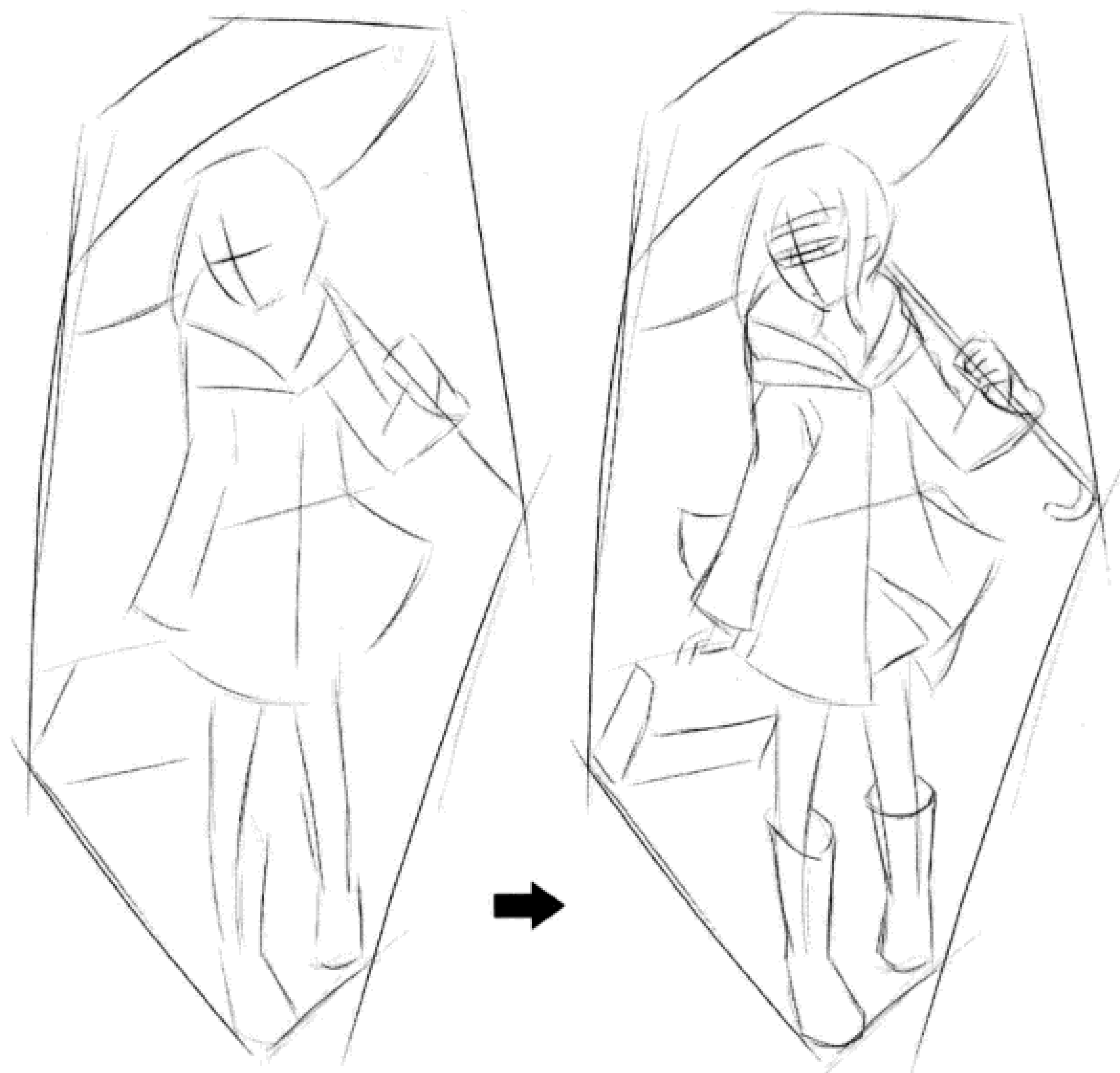
❻

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

在绘画时注意线条的粗细和轻重的变化。



打着伞



❶

首先绘制出人物的外轮廓及基本动态。

在绘制时注意确定伞和人物的比例关系及位置。

❷

在上一步线稿的基础上继续为人物添加效果（如：头发、五官、衣服和书包等）。

在绘制五官时可以借助面部基准线来确定五官的位置。

❸

下面继续为人物添加细节，将五官、衣服、包和伞的外形清晰化。

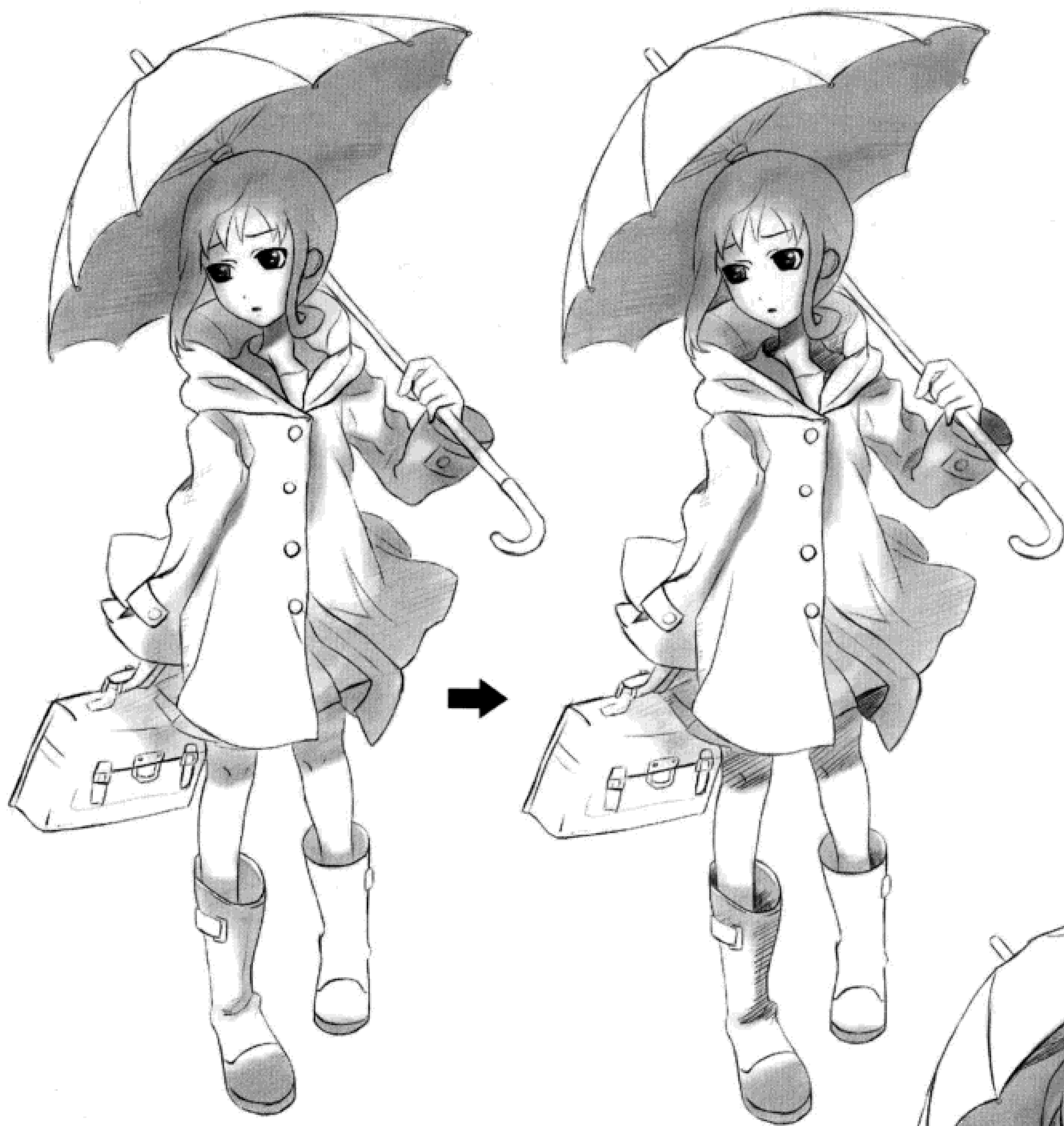
在绘制伞和书包时注意透视关系的把握。

❹

接下来对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节的刻画，绘画完成后将起稿线擦除以查看效果。

在绘画时注意眼睛和伞内的内部结构，另外注意衣服皱褶的表现。





❺

下面为人物添加阴影效果，以加强画面的层次感和立体感。

绘制眼睛时，上眼皮的线条一定要画得粗重一些，其次注意别忘记擦出高光的位置，这样可以让眼睛显得更有神。

❻

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使人物的层次感更加突出。

在绘画时注意细部的深入。

焦急、失望的眼神，皱起的眉毛和紧闭的嘴，渲染了画面的气氛。





❼

最后对人物进行整体地调整，加强画面的层次感，这样便完成了最终的绘制。

在绘画时注意线条的走向和粗细变化。

跑姿的绘制

人物奔跑时身体扭动较大，向前迈出的腿都会往身体内侧倾斜，以保持平衡。双臂向上提起，双手自然握拳，双脚向前跨步，左右两侧交替向前，然后循环这个动作。

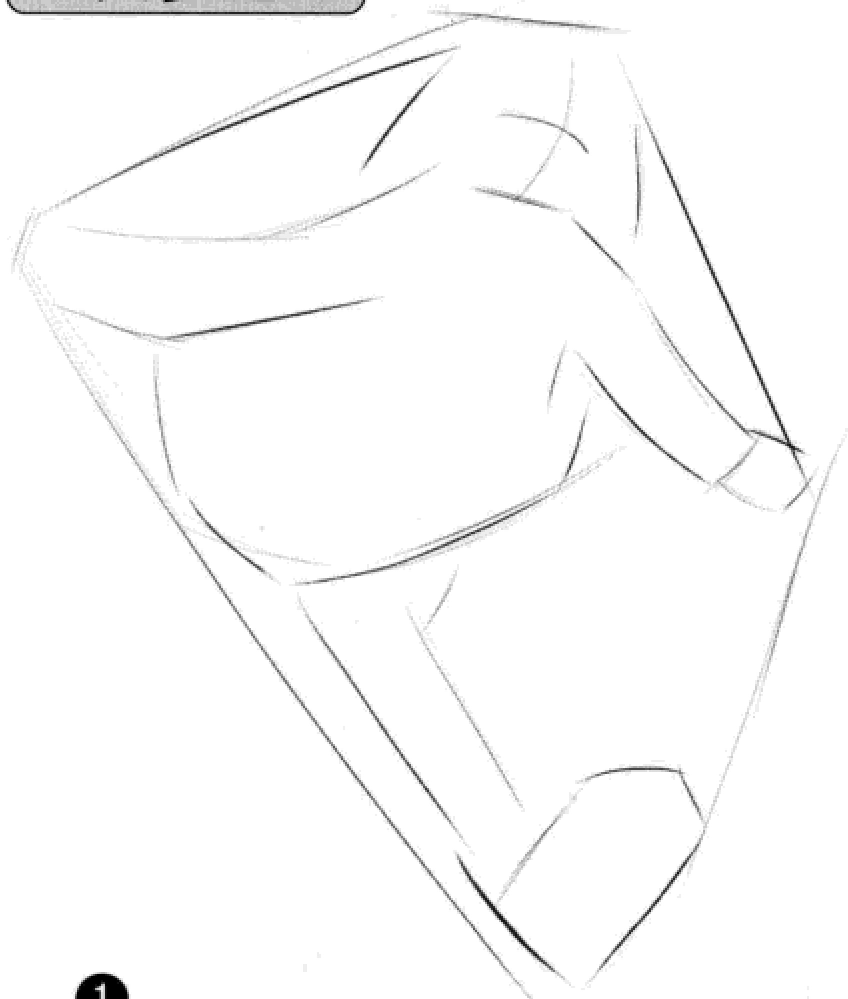






在跑步时身体呈高低起伏的波浪形，双臂的摆动幅度随跑动速度而变化。在绘制的时候可以通过辅助线来把握好身体重心，另外要注意身体各个关节的变化。

大步跑





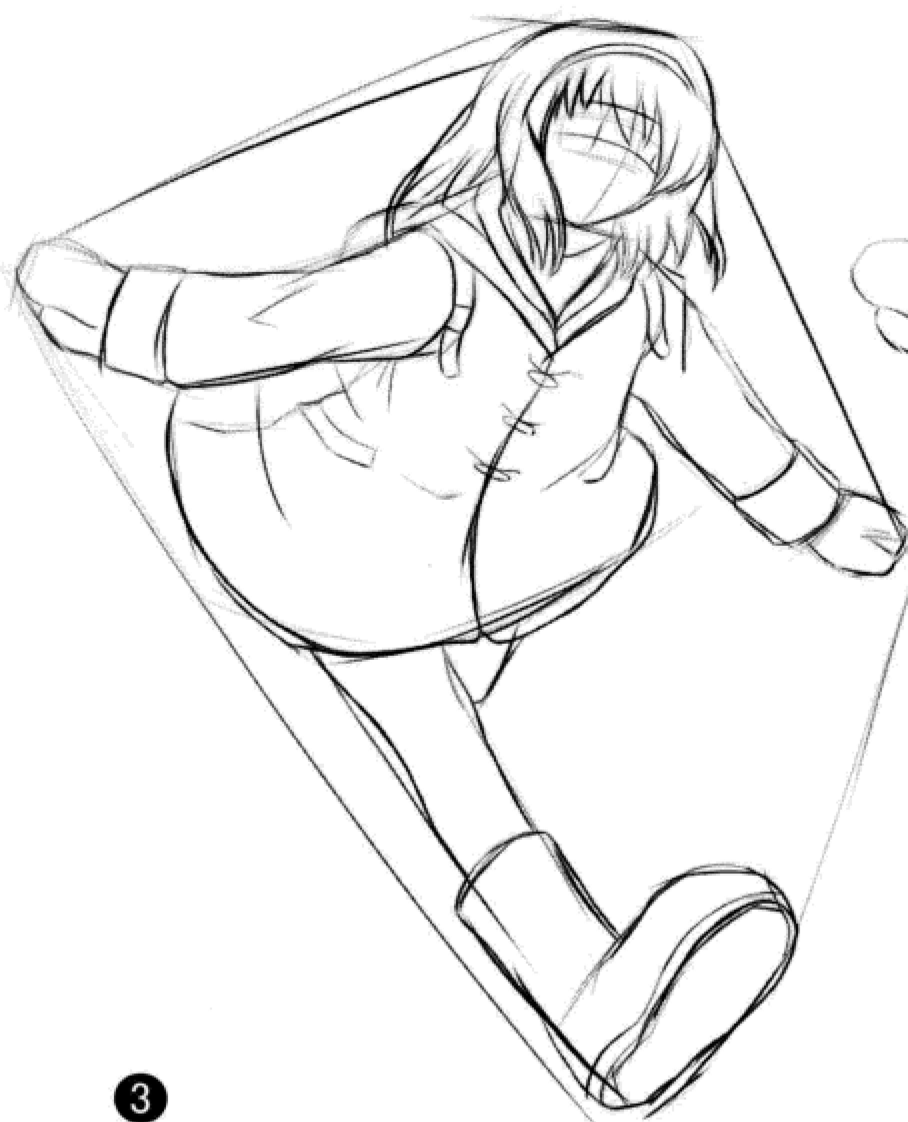


❶

在确定了人物跑姿后，首先用简单的线条画出人物的外轮廓及基本动态。在绘制时可以借助轮廓线确定头部、身体及四肢的位置。

❷

在上一步线稿的基础上继续为人物添加效果（如：头发、衣服和鞋子等）。



3

下面继续为人物添加细节（如：头发和服饰等）。
在绘制鞋子时注意透视关系的把握。



4

接下来对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节的刻画，绘画完成后将起稿线擦除以查看效果。
在绘画时注意线条轻重、粗细的把握。



5

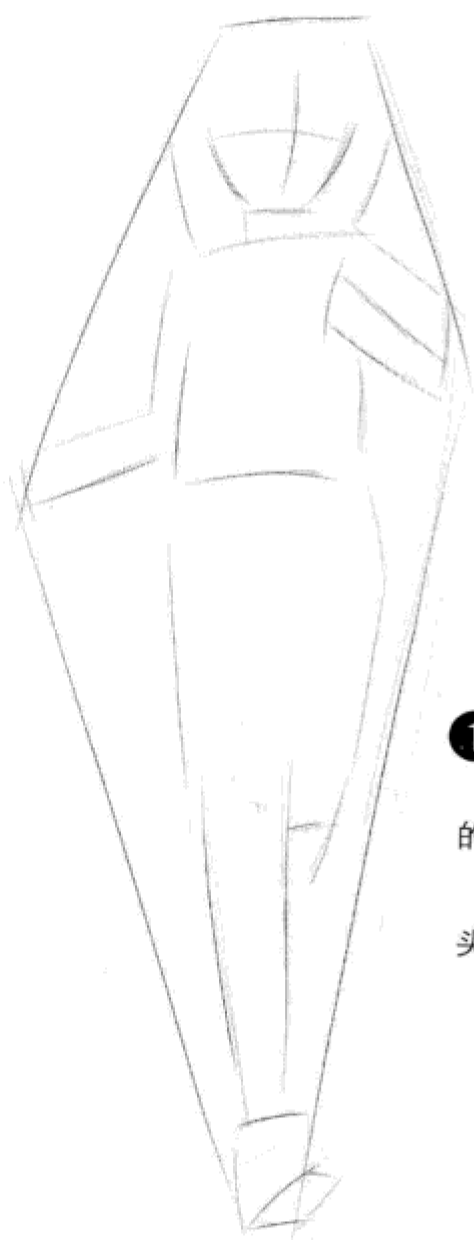
绘制人物的阴影，以增加画面的层次感和立体感。
在绘制时要明确阴影的位置。



6

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出。
在绘画时注意线条的粗细和轻重的变化。

正面的跑姿







❶

首先用简单的线条绘制出人物的外轮廓及基本动态。

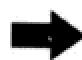
在绘制时可以借助轮廓线确定头部、身体及四肢的位置。

❷

在起稿的基础上继续为人物添加效果，明确头部、身体及四肢的外形。

在绘制时注意身体形态的把握。







❸

下面继续为人物添加细节，使人物整体形象清晰化（如：头发、四肢和服饰等）。

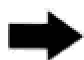
在绘制时注意人物视角的把握。

❹

下面对线稿整体进行细致地调整，绘画完成后使用橡皮擦工具将多余的起稿线擦除。

在绘画时注意线条的走向和流畅性。







6

在原有调子的基础上，进一步加深对人物的刻画（如头发、衣服等），使人物形象更加突出。

奔跑的时候，由于步子迈得很大，所以能看到很大面积的鞋底。



5

通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

初步添加阴影时，只要明确阴影的位置即可。

7

下面对人物进行整体地调整，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

在绘画时注意线条的粗细和轻重的变化。



衣服的边缘曲线不是随便扭曲的，向前伸出手臂的一侧衣服边缘会随着向上扬起，能够表现出向前的感觉。

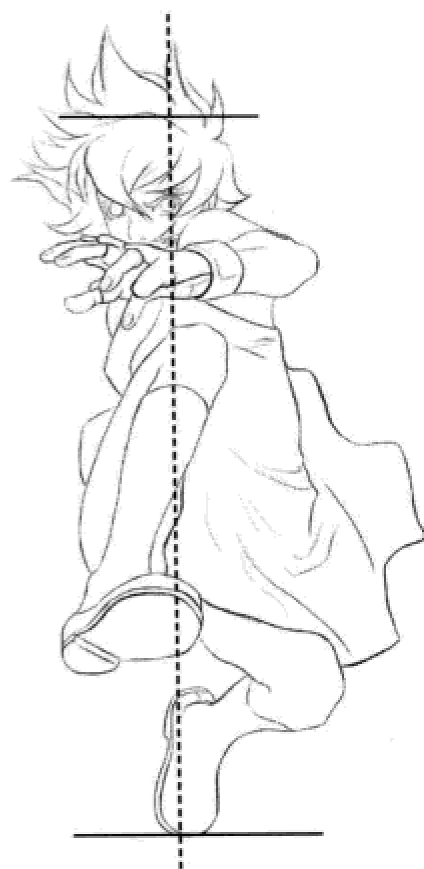
其他动作的绘制

日常生活中人物的动态是很多的，动作姿态是角色表现的重点。

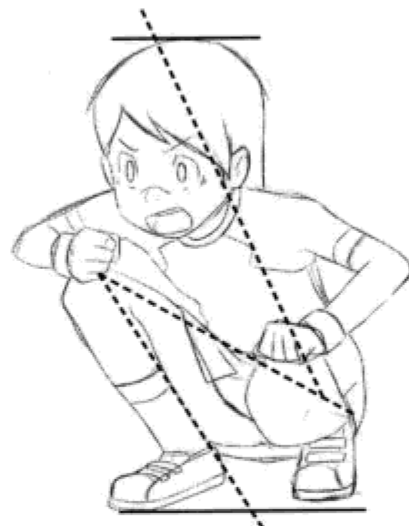
人物的性格特点和气质会透过动作表达出来，而人在运动时表现出来的力量感和节奏感都有强烈的感染力。

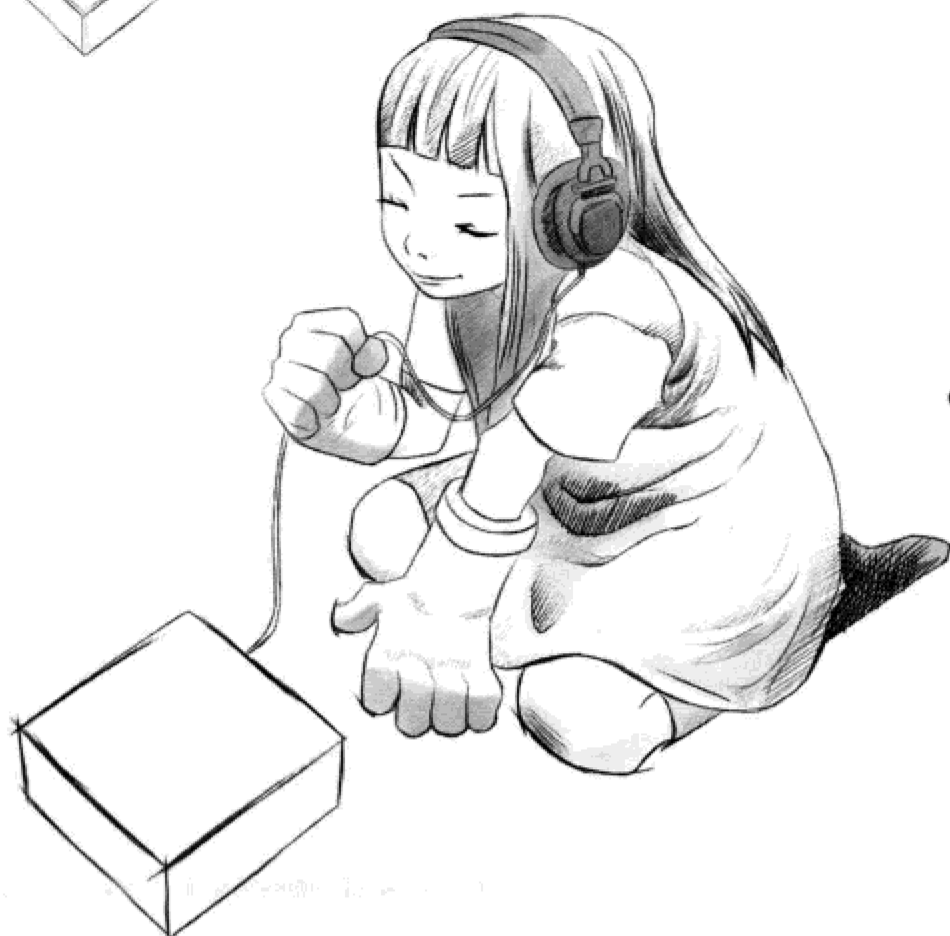
在绘制时要注意不同的人物由于性格和脾气的不同，动作、姿态的表现也会不一样。











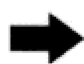


加　油



❶

确定人物的基本动态，描绘出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒出脸部的轮廓，并用十字框架标注五官的位置。





❷

进一步绘制出人物的头发和身体的形状。





❸

在基本线草稿的基础上，用细致的线条进一步将四肢动作、头发和服饰的轮廓清晰化。



❹

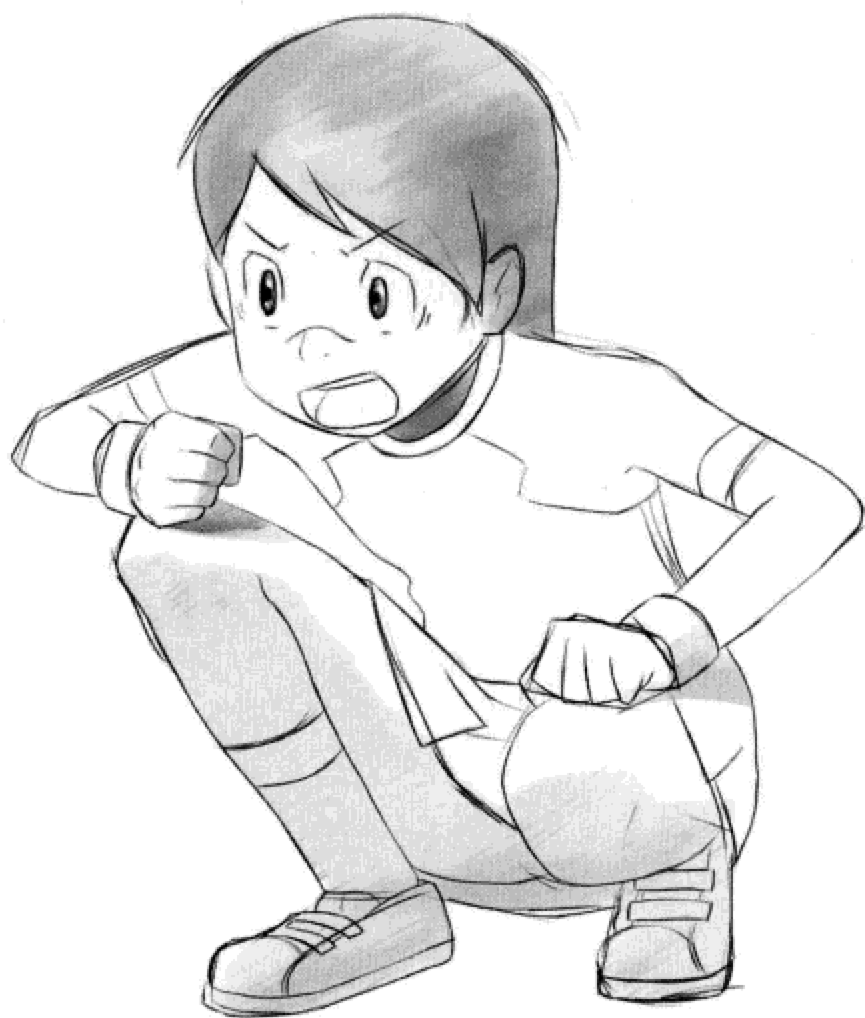
将五官的结构绘制出来，其次注意表情的刻画，表现出呐喊的感觉。





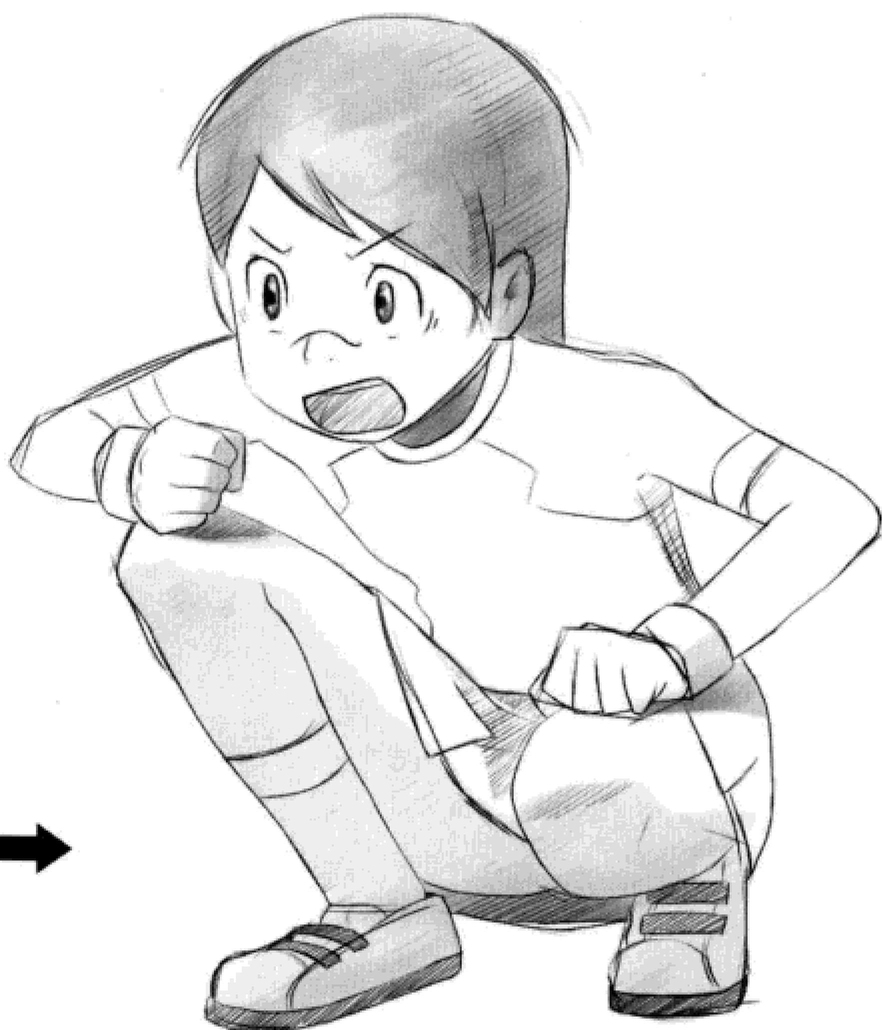
❺

修整线条，利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。



❻

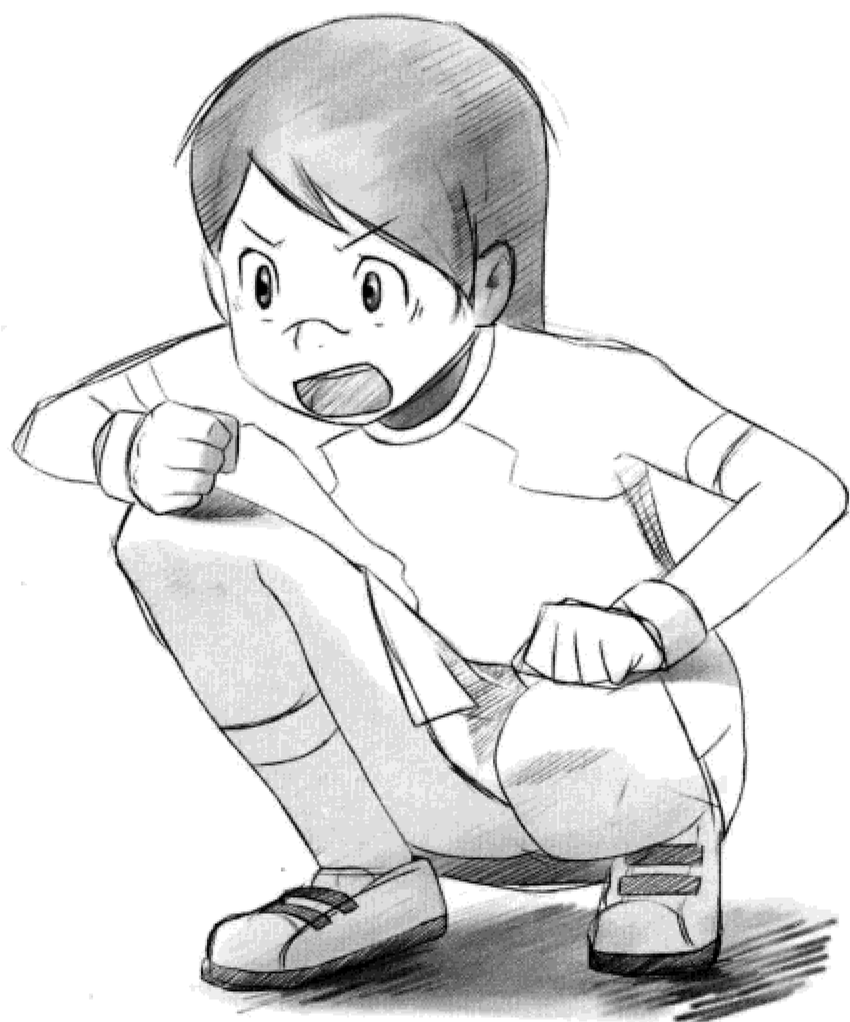
整体调整画面，为人物添加简单的调子，明确明暗关系。



❼

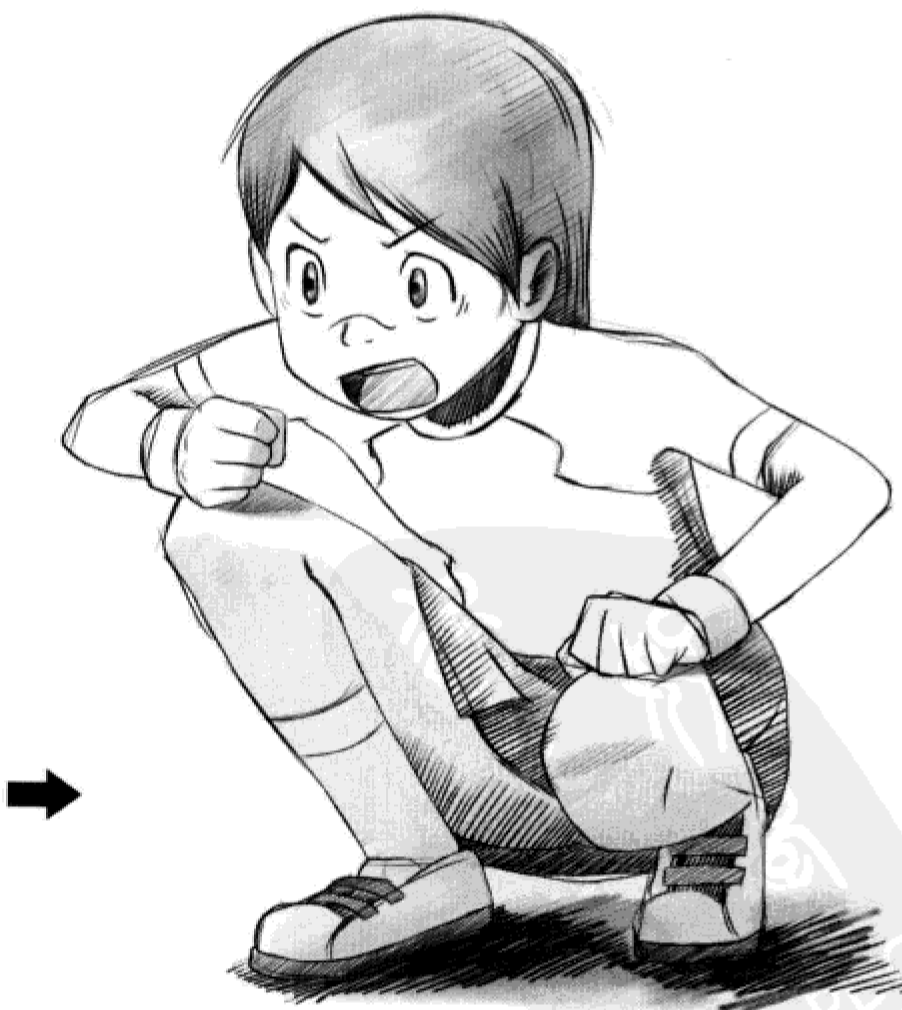
继续为人物添加阴影效果，以加强人物的层次感和立体效果。

在绘画时注意调子的线条不要太重，排列时可以松散些，进一步明确阴暗面的具体位置即可。



❽

为人物绘制出底部的阴影，增强人物的存在感。



❾

整体观察画面，调整人物的整体关系。

刻画细节并继续绘制阴影，增加画面的层次感和立体感（注意线条的粗细和轻重明暗的变化）。

跳起来



❶

确定人物姿势的基本动态，描绘出动态的大体位置，并利用简单的线条勾勒出脸部的轮廓和五官的位置。



❷

在上一步线稿的基础上继续为人物绘制出头发、衣服和鞋子等轮廓。

在绘制头部时要注意头发的整体走向。



❸

下面继续为人物添加细节，逐步将头发、身体和服饰的轮廓绘制清晰。在绘制头部时注意头发要有层次感，做到杂而不乱。



❹

根据脸部的十字框架绘制出人物的眼睛和鼻子，进一步确定人物的形体。



❺

接下来对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节的刻画，绘画完成后将起稿线擦除以查看效果。



❻

通过绘制阴影，来增加画面的层次感和立体感。

❼

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，加重阴影的绘制，使画面的层次感更加突出，这样就完成了最终的绘制。

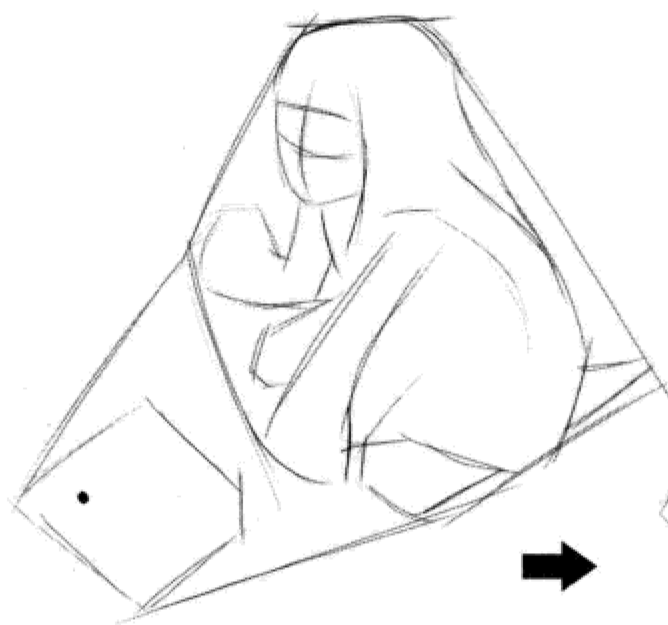
在绘画时注意线条的粗细和轻重的变化。



对于这种造型奇特的发型，在添加调子时，线条要随着头发的走向来绘制。



听音乐



❶

首先用简洁的线条绘制出人物的外轮廓及基本动态（如：头发、五官和服饰等）。

在绘制五官时，可以借助面部基准线来确定五官的位置。



❷

在上一步线稿的基础上确定出人物的头发、衣服及一些配饰的位置和形状。



❸

下面根据大轮廓，继续细致地深入刻画头发、衣服和一些配饰的细节。同时要注意人物前方播放器的透视关系。





❹

绘制出人物的五官，由于画面的角度是在斜上方，五官的绘制可以简单一些，只要体现出正在享受音乐的表情就可以了。

❺

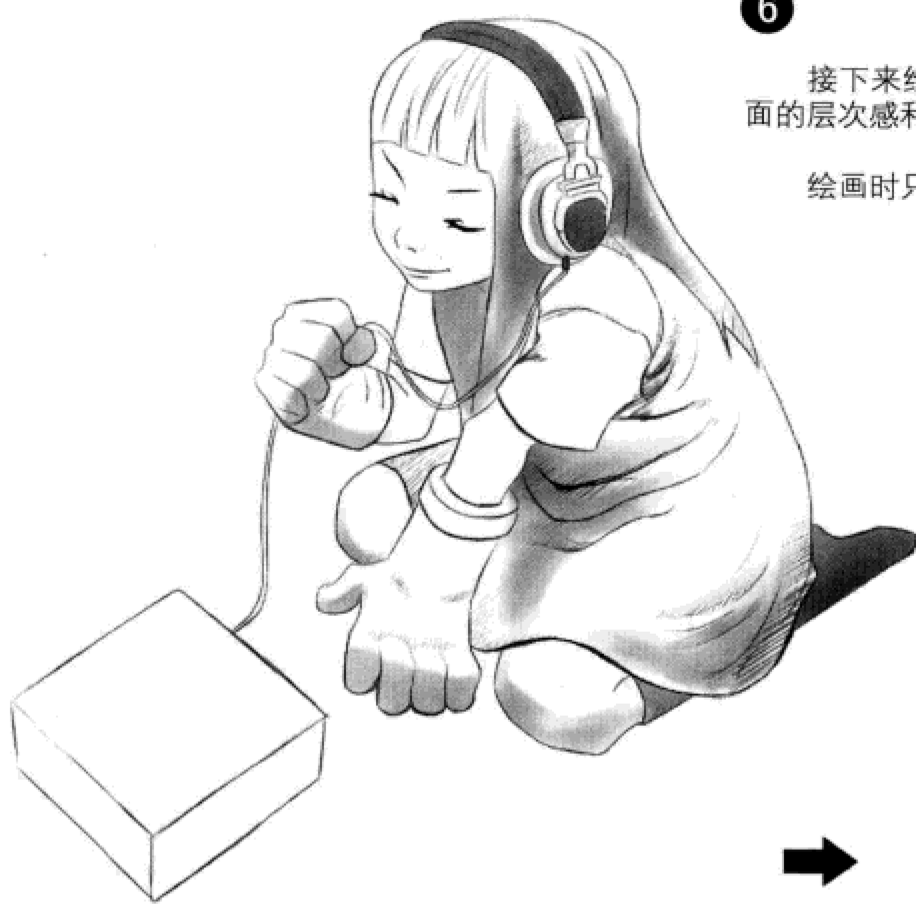
擦除多余的线条，规整人物的外轮廓，进一步明确重点的部位，完成线稿的绘制。

在绘制时注意线条粗细、轻重的变化。

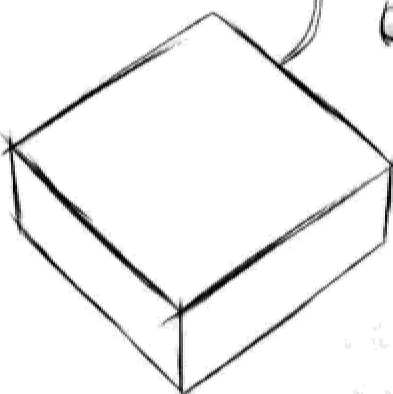
❻

接下来绘制人物初步的阴影效果，以增加画面的层次感和人物的立体感。

绘画时只要明确大体的明暗关系即可。







❼

在上一步的基础上对人物进行深入刻画（如：头发、四肢、衣服和配饰等），使画面的层次感更加突出，人物形象更加明显，这样我们便完成了人物的绘制。

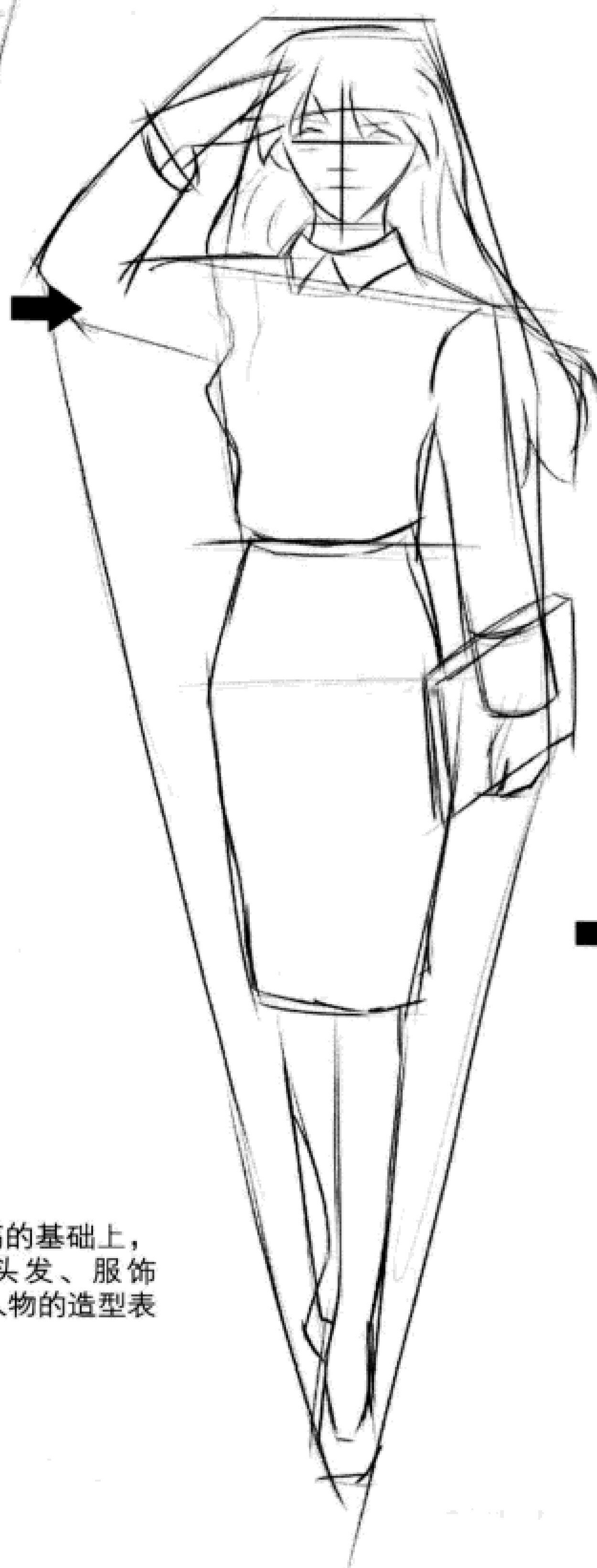
在绘画时注意线条的粗细和轻重明暗的变化。

敬 礼



❶

大胆地利用直线条勾勒出全身的轮廓，确定人物敬礼的基本动态。注意把握人物的重心，保持平衡感。



❷

在第1步基本线草稿的基础上，描绘出全身的轮廓（头发、服饰等），用较细的线条将人物的造型表现出来。



❸

下面继续对人物进行深入细致地刻画，使五官、四肢和服饰的外形开始变得清晰化。

在绘制时要注意人物头发的刻画，另外在绘制手部时注意每根手指的外形。



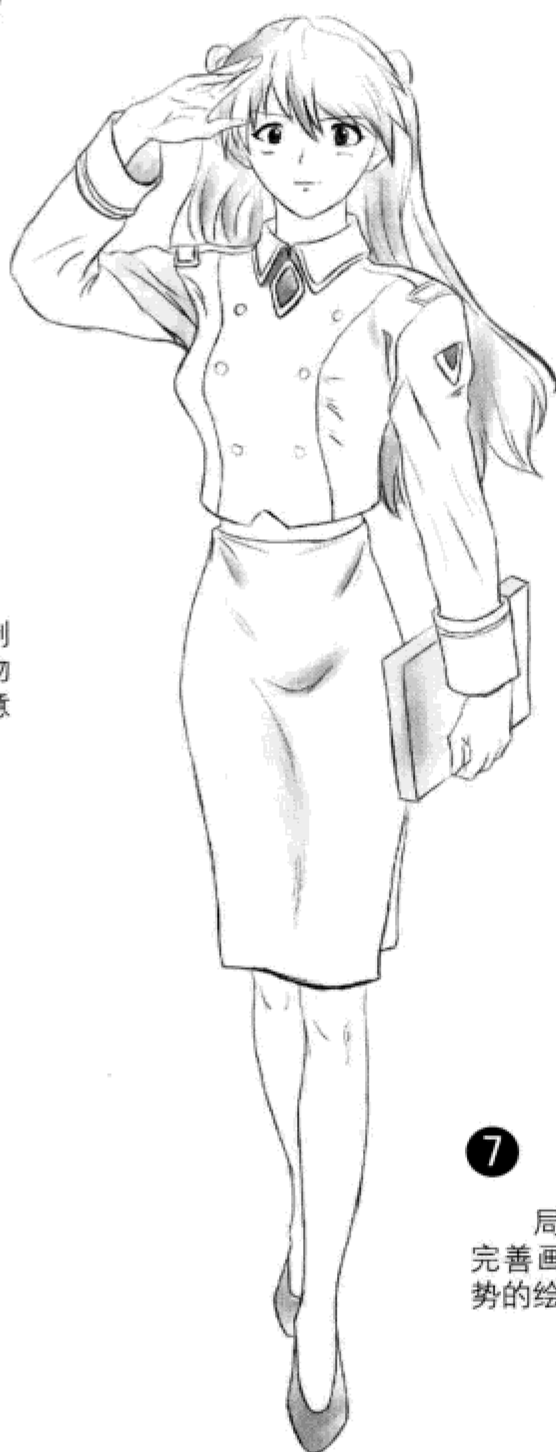


❹

绘制出服饰上的细节，在绘画时注意服装皱褶的位置及线条的轻重把握。

❺

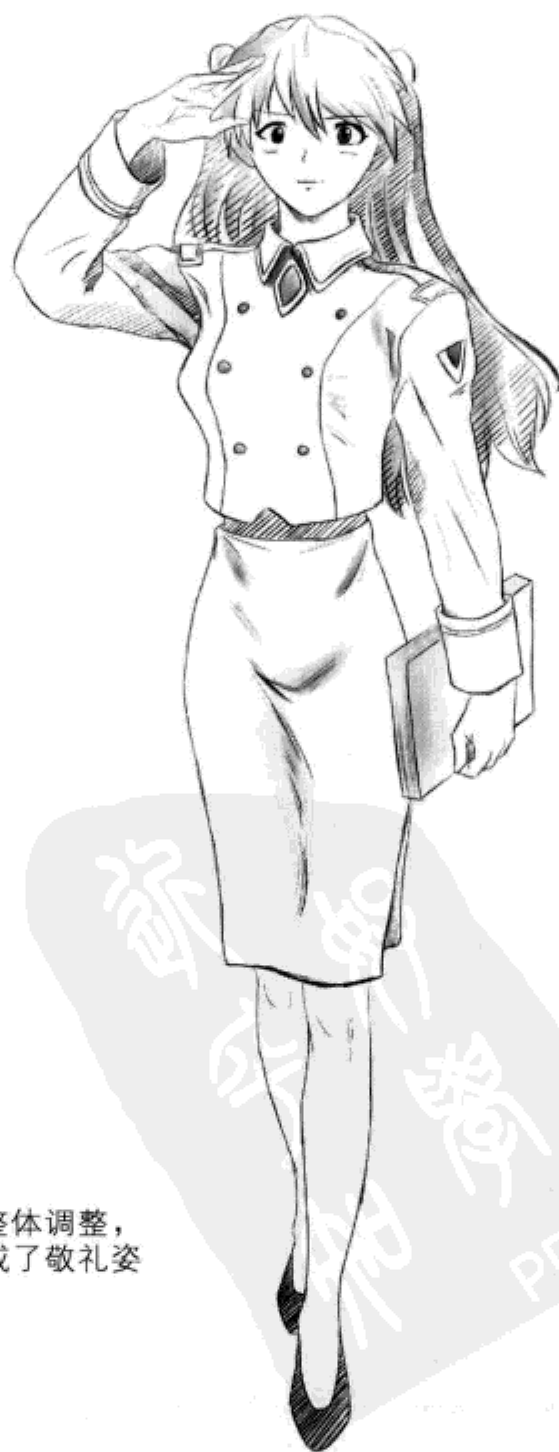
利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化；调整线条，将美少女四肢、五官和服饰清晰化；描绘、整理头部线条时注意把五官轮廓清晰化。



❻

使用涂抹的方法绘制出简单的阴影，增加人物的层次感和立体感。注意调子的形状不要太拘谨，要灵活干练。





❼

局部深入刻画并整体调整，完善画面，这样便完成了敬礼姿势的绘制。



第五章　动漫人物角色造型绘制技法

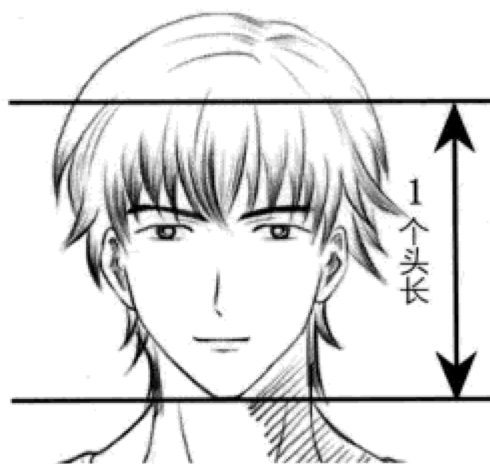
在绘制漫画时要想准确地画出不同类型的人物造型就应该掌握人物基本的头身比例。掌握人物身体的基础知识，对画好漫画是很重要的。

本章着重从绘制头身比例的基本规律、绘制技巧等方面进行讲解，然后再进行不同人物的造型绘制。

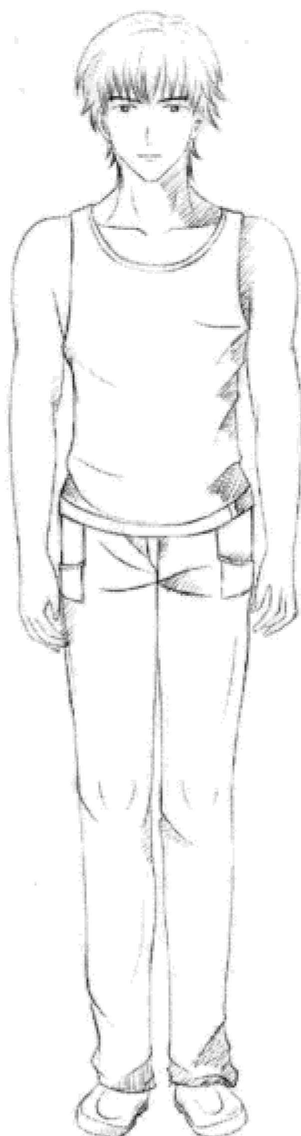
人体的基本比例

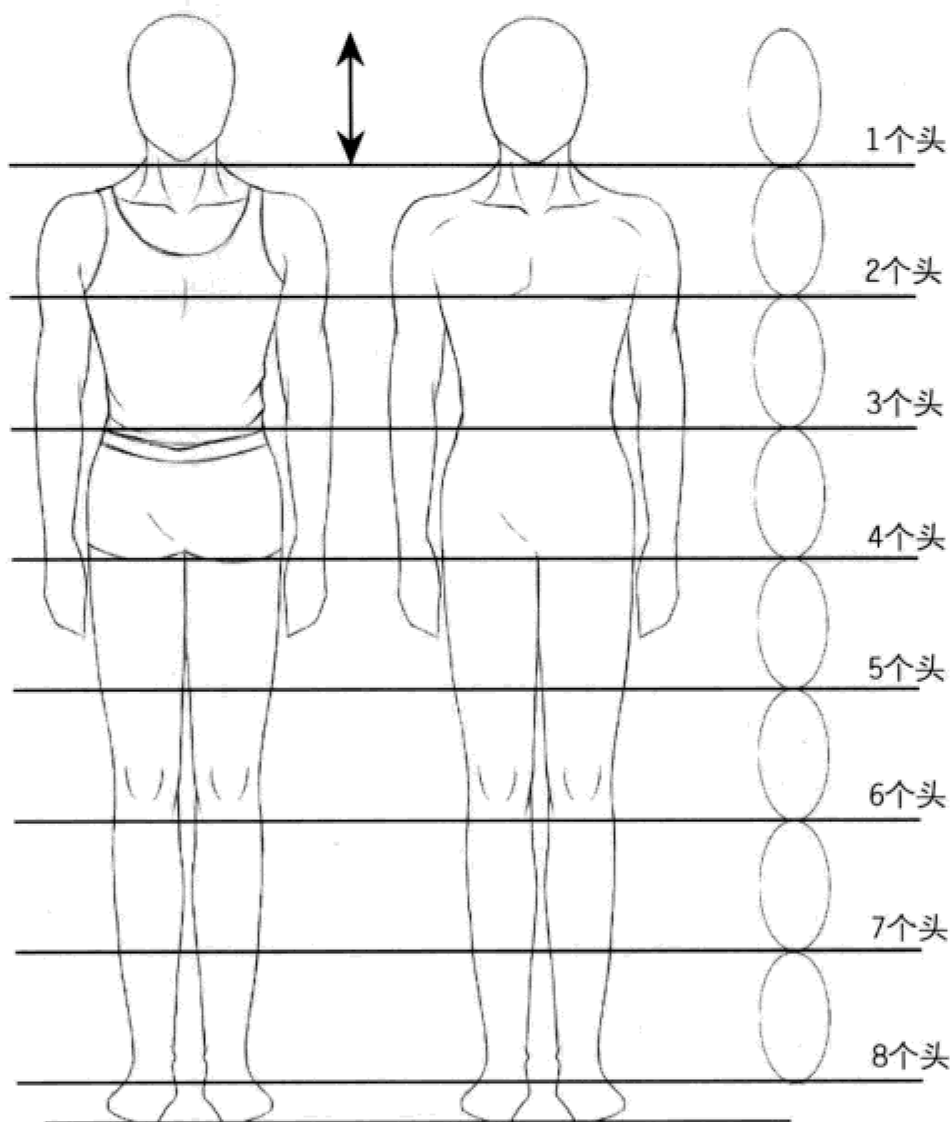
人体比例是指人体或者人体的各个部分之间的比较。动漫中的人物和现实中的人物比例是不一样的，在绘制动漫人体时可以对其进行适当地夸张表现。下面我们来对人体比例进行细致地了解。

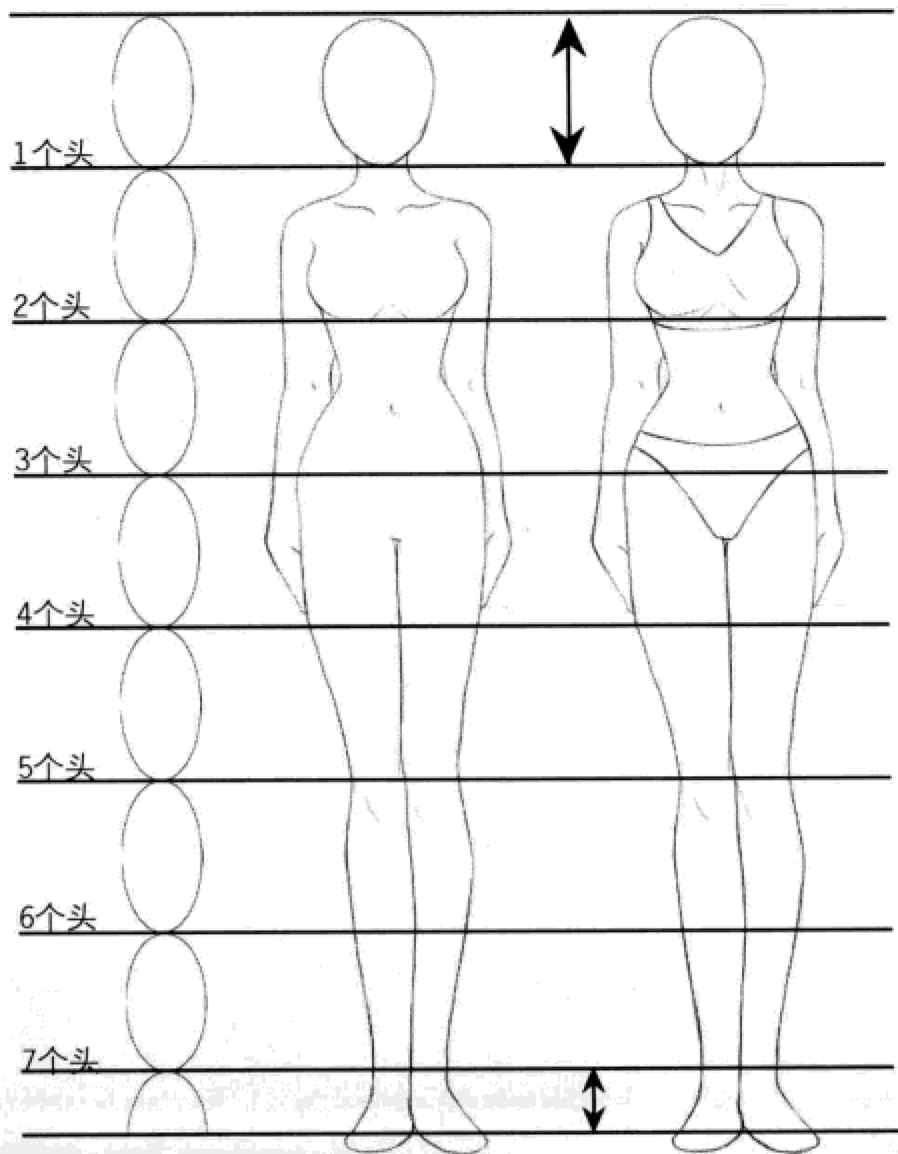
以1头长为基本的衡量单位，此比例绘制出的人物体型匀称，平衡感较好，适用于大部分的动漫作品。



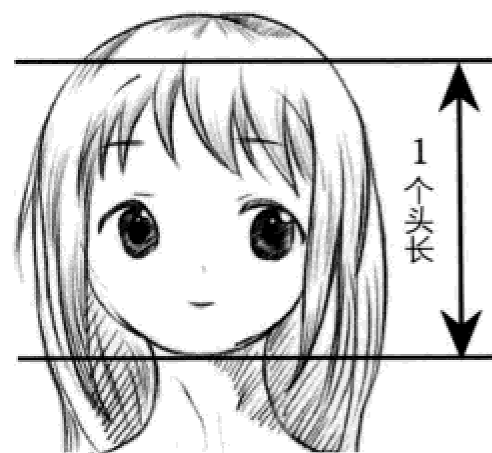
在动漫中3头身比例的人体是男性身体比例最常见的，以这种比例绘制出来的男性，身体修长、帅气，可以说是非常完美的人体比例。









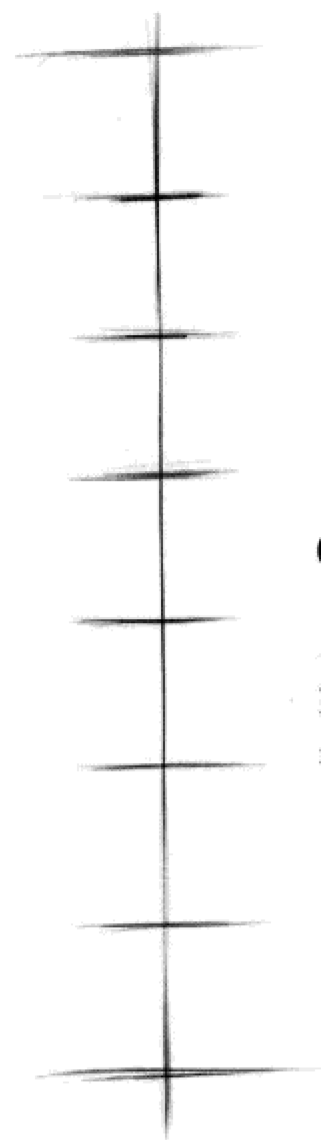


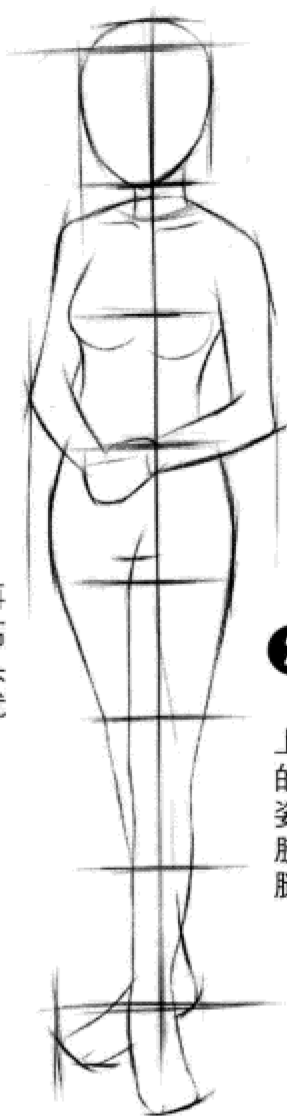
7.5头身的人体比例，与实际的人体比例相似，在绘画时比较容易掌握。只有掌握了基本的人体比例，才能在此基础上对人体进行变化或是夸张。

在绘制女性胯部时，要注意画出女性的柔美感，线条过渡要柔和些，这样才能将女性圆润的曲线表现出来。

头身比例

头身比例是指人物从头顶到脚跟的距离与头部的比例，也就是用头部的长度来测量身体高度。绘制7头身比例的基本步骤如下。







❶

先画出中心线，再用横线来确定头部的高度；接着依次将6个头部的高度画出来，这就是身体的高度了。

❷

在比例图的基础上，大致地勾勒出全身的外轮廓。确定人物站姿的基本动态，确立肩膀宽度、胸部、臀部、腿部及脚部的位置。

❸

接下来继续加深对人物的绘画，明确头部及四肢的绘制。







❹

以面部基准线为基础，清晰地勾勒出五官的轮廓，接着加深对头发的绘制，然后将多余的线条擦除。

绘制眼睛的轮廓线时，注意眼珠和高光的绘制。

❺

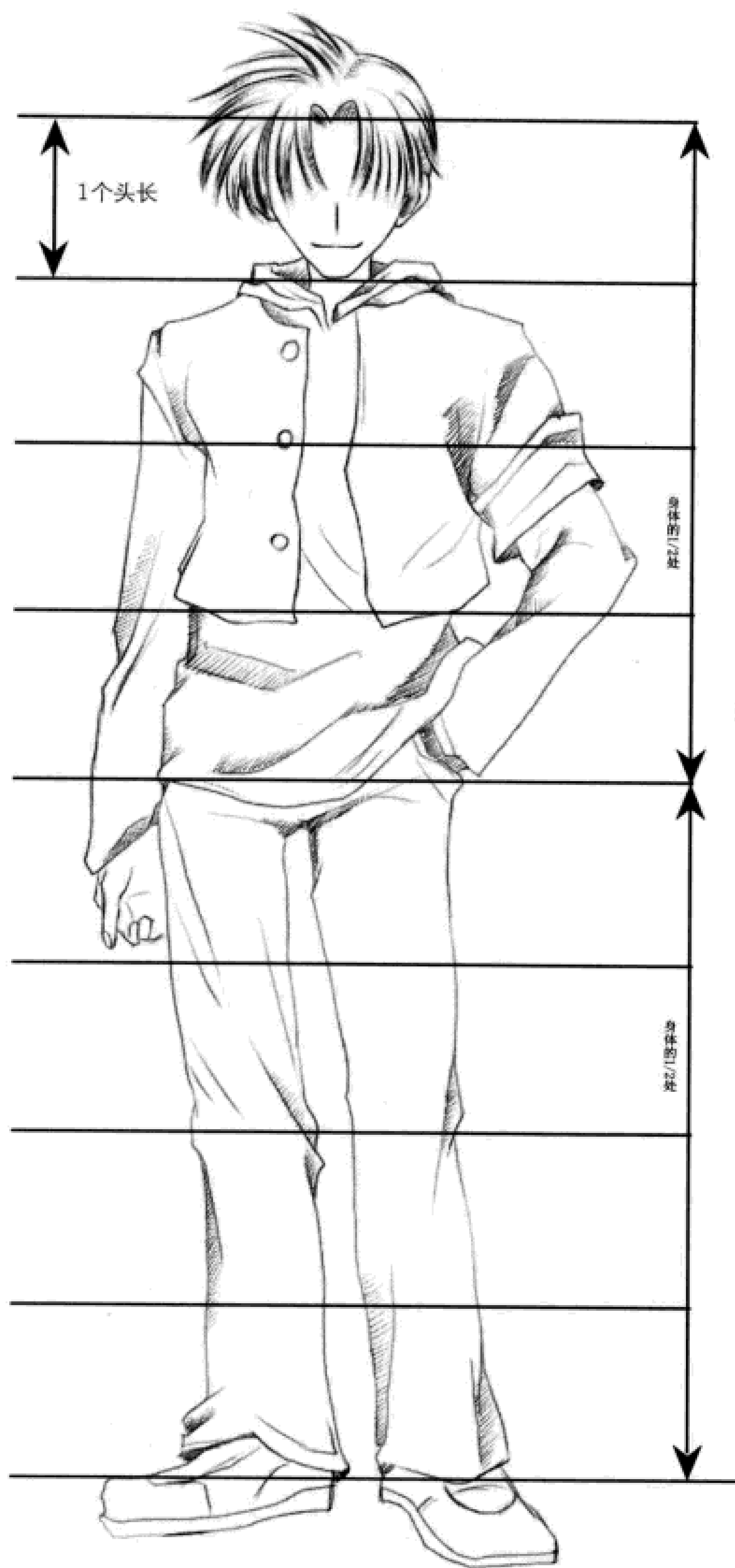
下面，加深衣服和鞋子的绘制。绘制完成后将多余的线条擦除以查看结果。

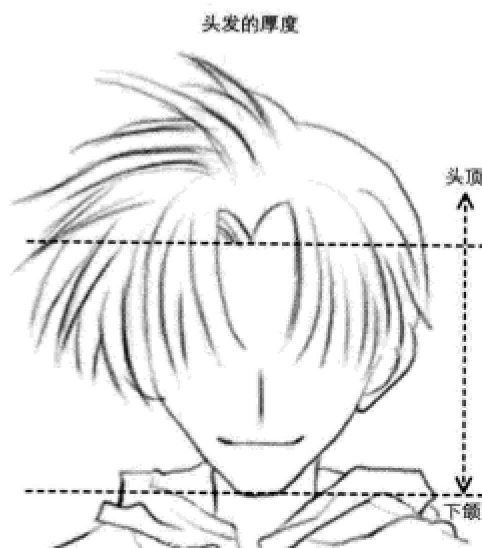
❻

接下来对五官进行深入刻画，并添加阴影效果，以增加人物的层次感和立体感。

八头身比例

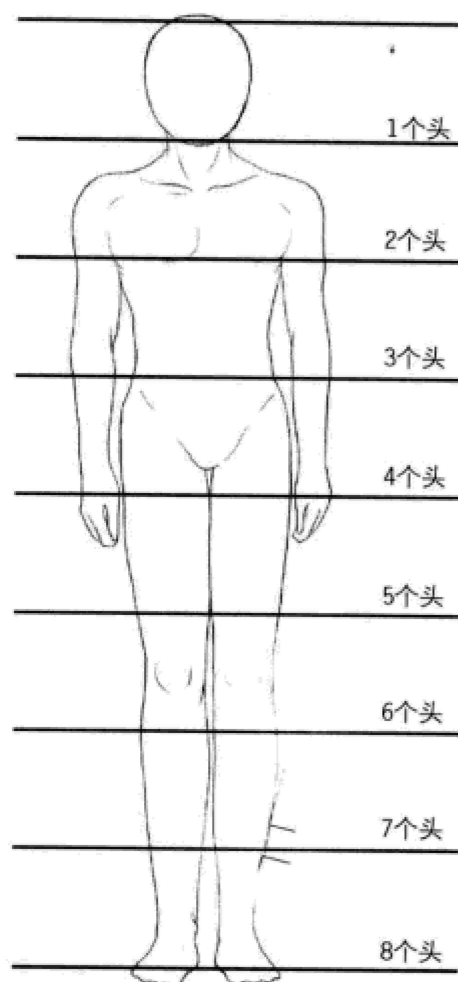
在动漫作品中，8头身比例常用来表现个子高挑的人物形象。这种身材比例的人物肩膀窄，脖子较细，四肢修长。



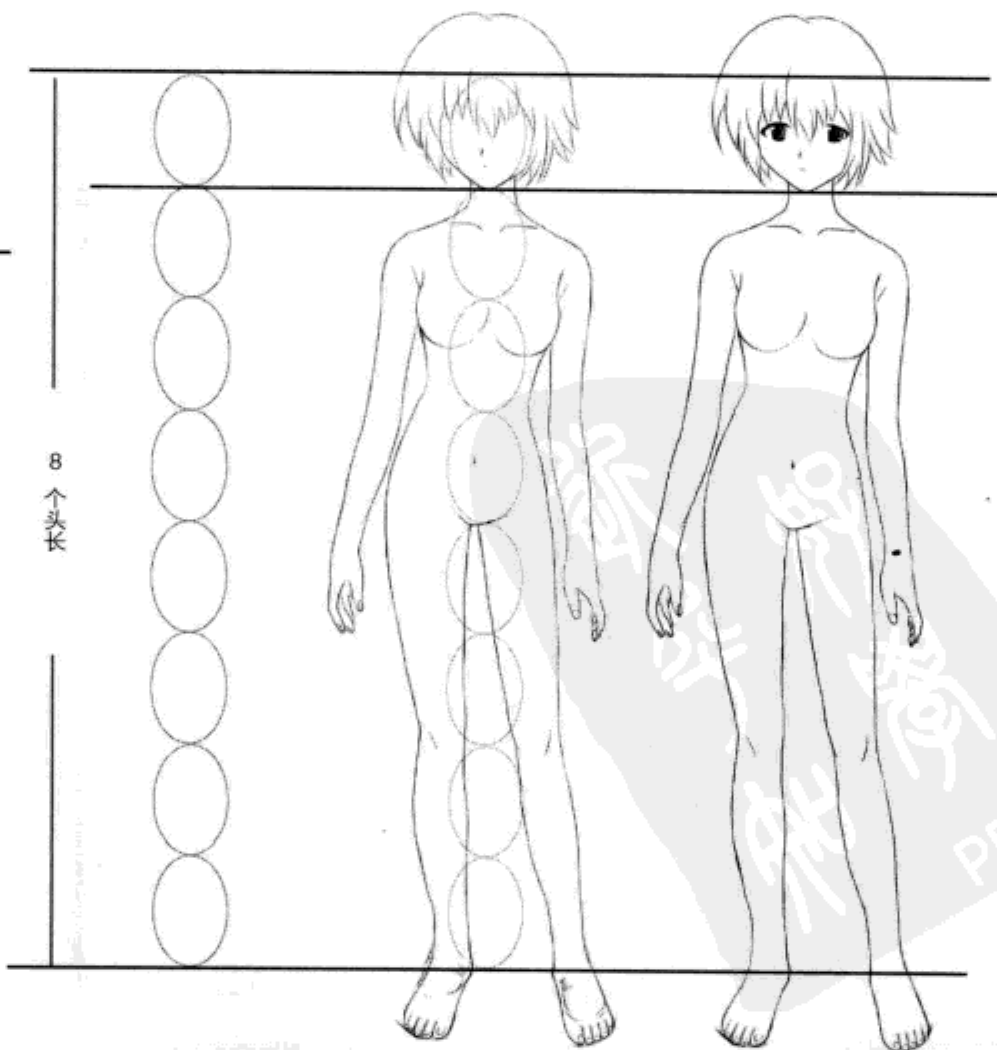


在绘画之前要明确头顶、头发和下颌的具体位置。

在绘画时注意头发的厚度。

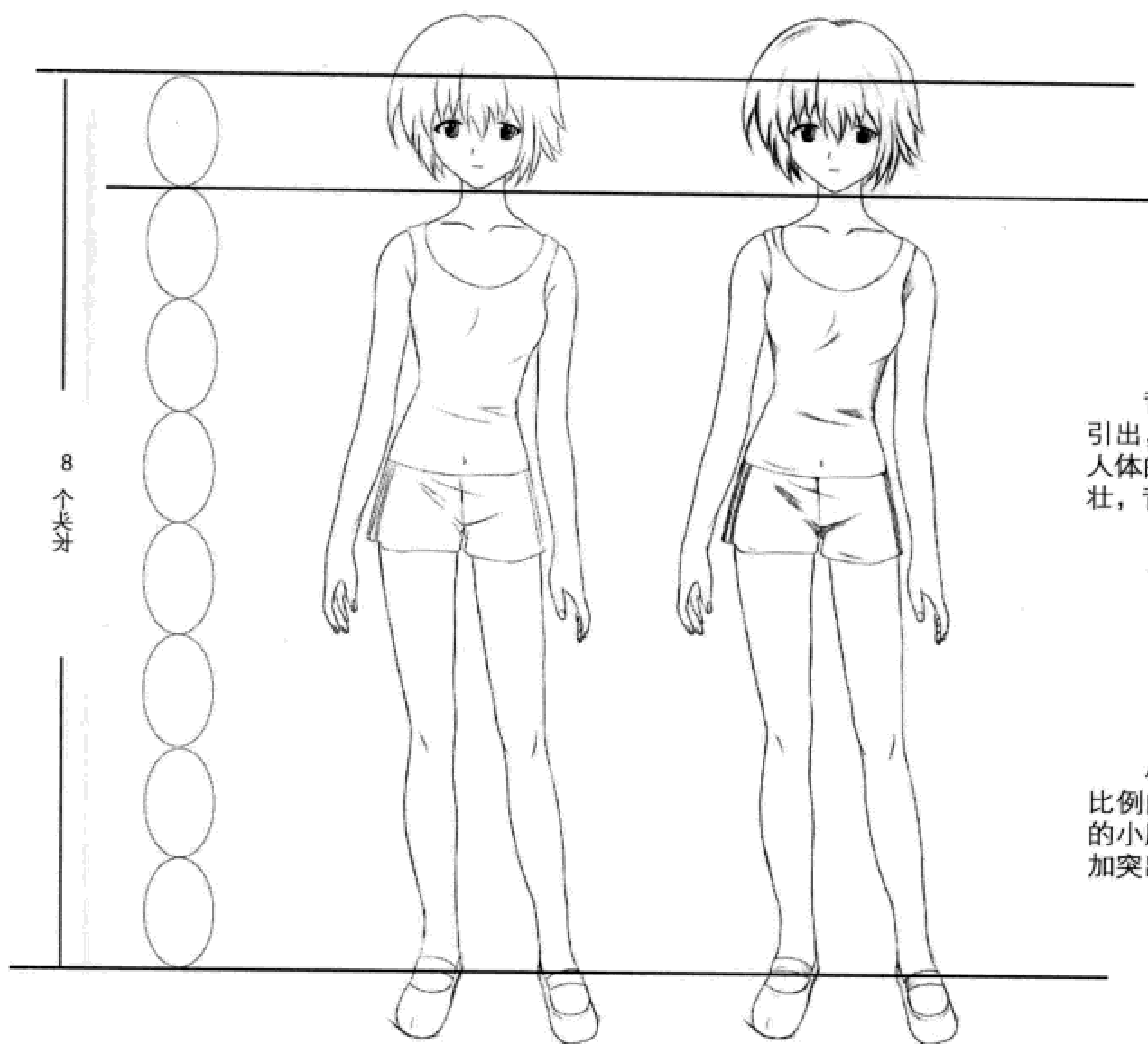


人物的高度，就是将8个头部高度叠加起来的总高度（以一个头部高度为衡量单位，将全身的高度平均分成8等份）。





计算人物的头长距离时，不能简单地从头顶开始计算，注意不要被头顶头发的厚度所影响。

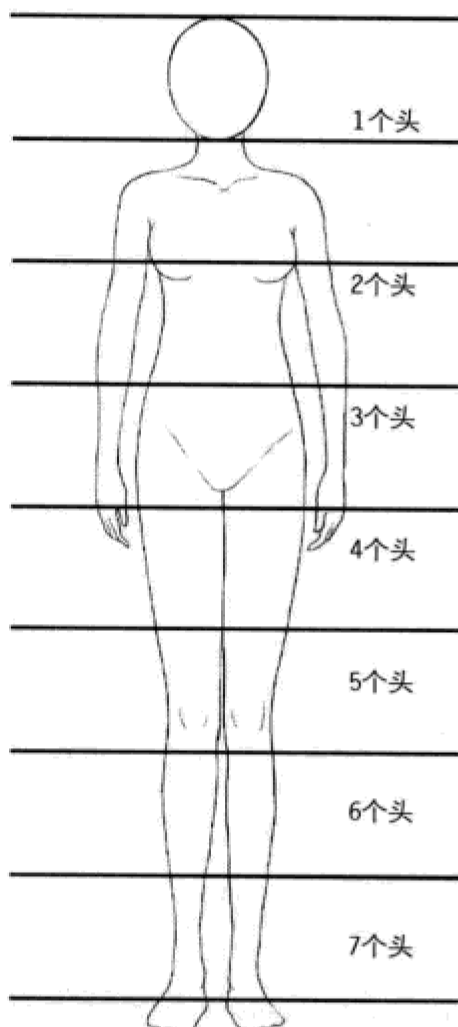


背部的位置要从腋下的位置引出，位置的高低还要根据所绘制人体的强壮程度来确定，人体越强壮，背部位置越低。

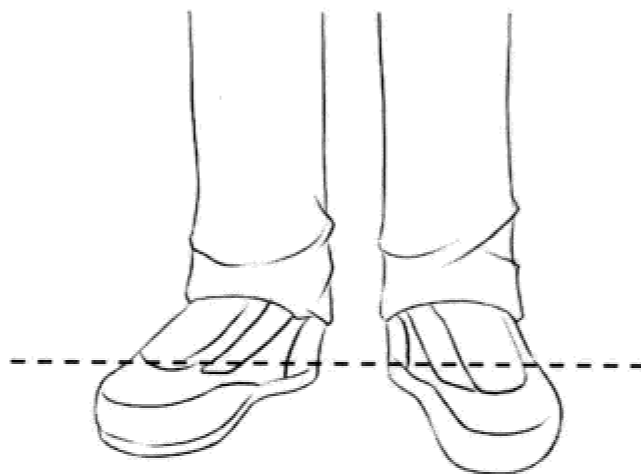
小腿的长度要比其他比例的人体长一些，拉长的小腿可以使人物形象更加突出。

七头身比例

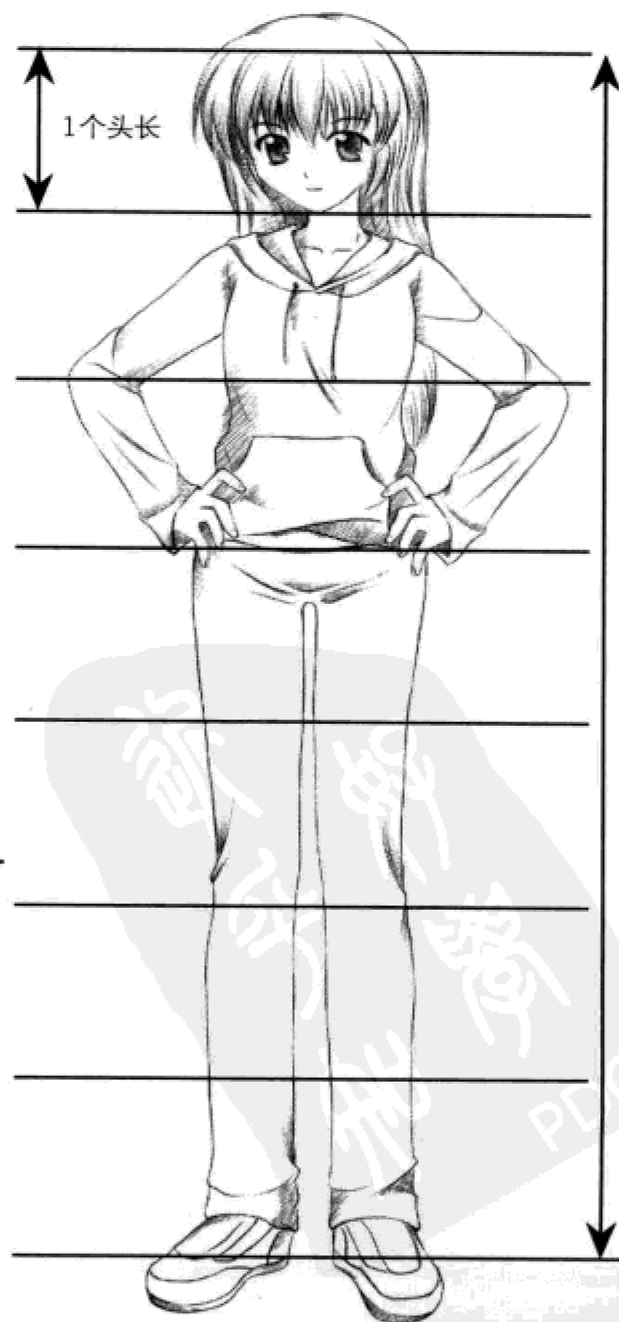
7头身比例的人物多用于表现成熟的女性，这种女性的体型线条优美，曲线凹凸有致。



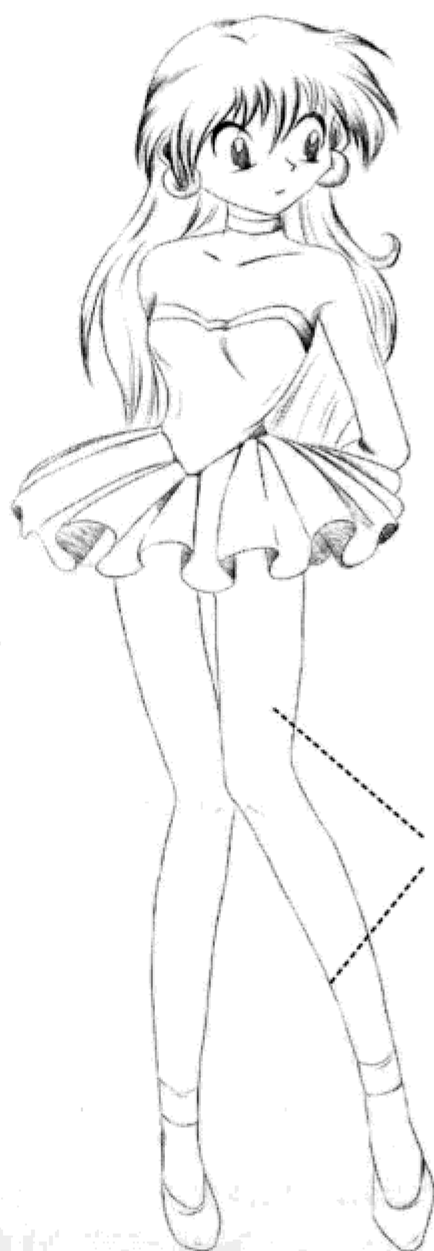
脚跟的位置



我们一般绘制的人物都是穿着鞋的，注意不要将鞋底的厚度计算在内。



7个半头长



锁骨的明显与否也是完美女性不可缺少的要素之一。

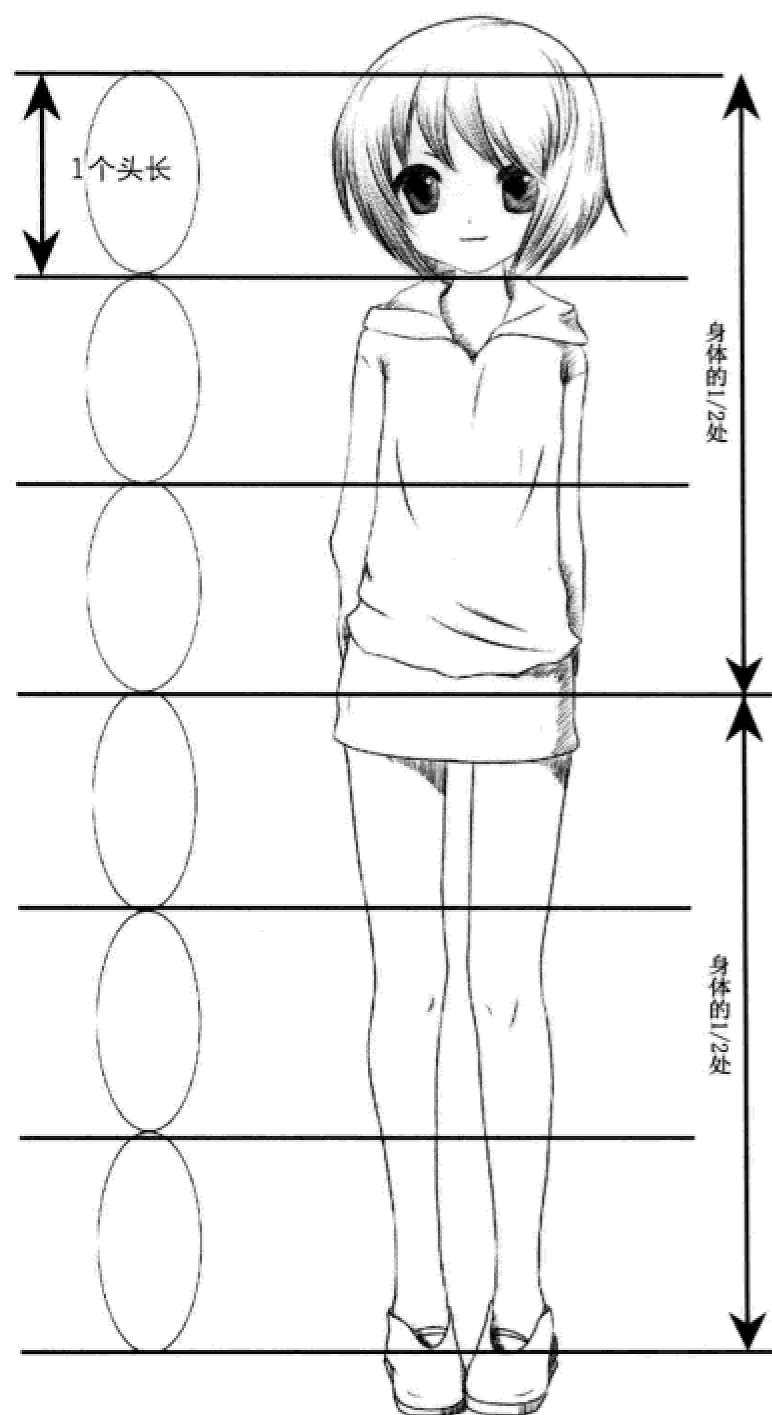
腰部的粗细直接影响着人物整体线条的美感，要将腰部画得细一些，大约为肩宽的1/2。

修长的双腿是完美女性的标准，绘画的线条要尽量流畅，这样才能给人带来苗条的感觉。

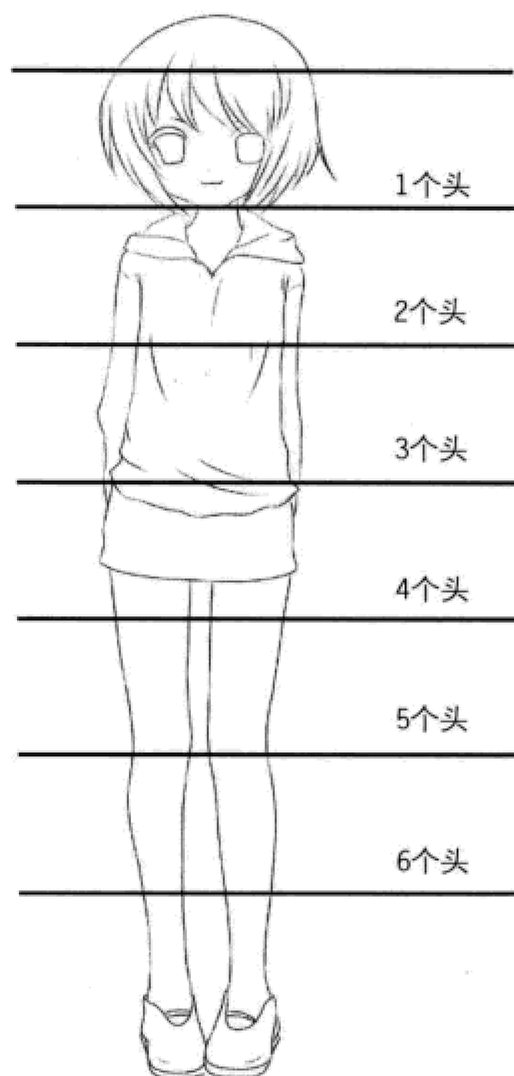


六头身比例

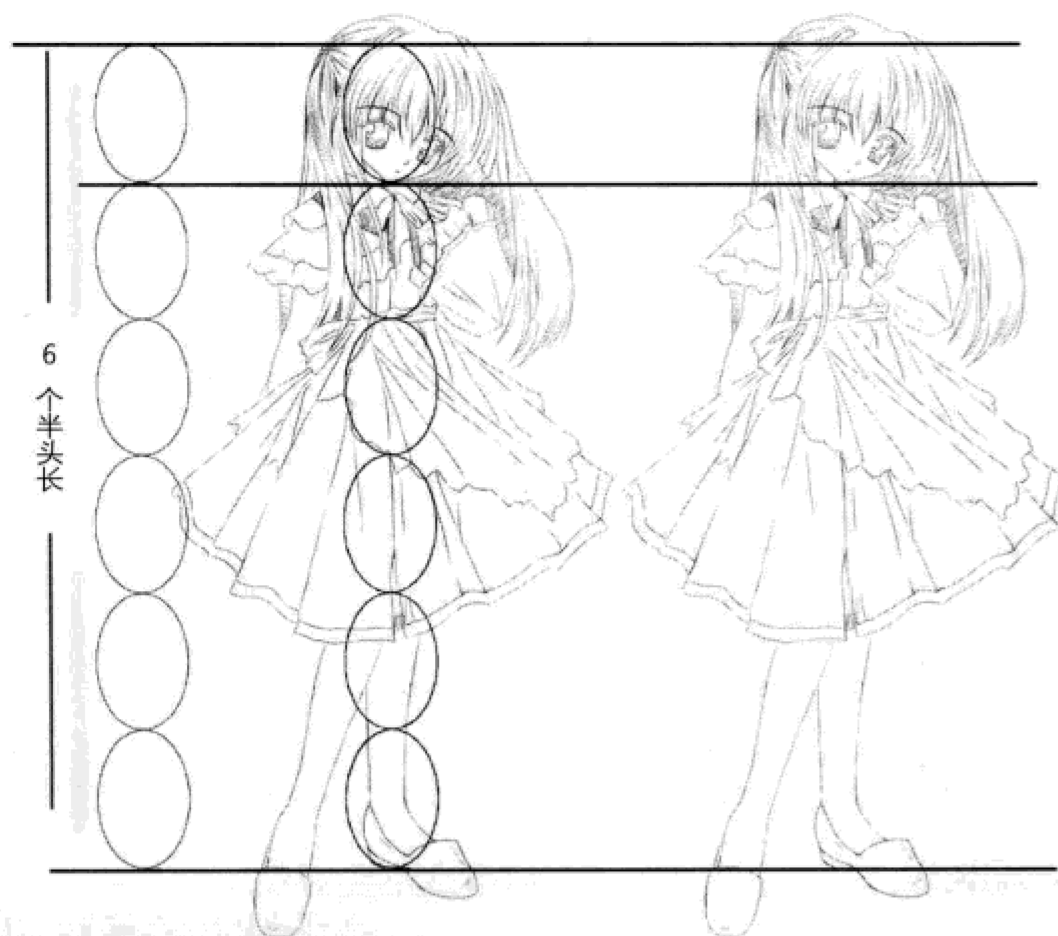
6头身比例的人物造型身体比较修长，手脚舒展，多用于青少年时期的人物造型。



6头身比例的人物高度，就是将6个头部高度堆积起来的总高度（以一个头部高度为衡量单位，将全身的高度平均分成6等份）。



6头身高的人物，腿部的长度一般占全身的一半（3个头的高度）。但有时为了强调身材的修长感，可以适当缩短大腿的长度，拉长小腿的长度。



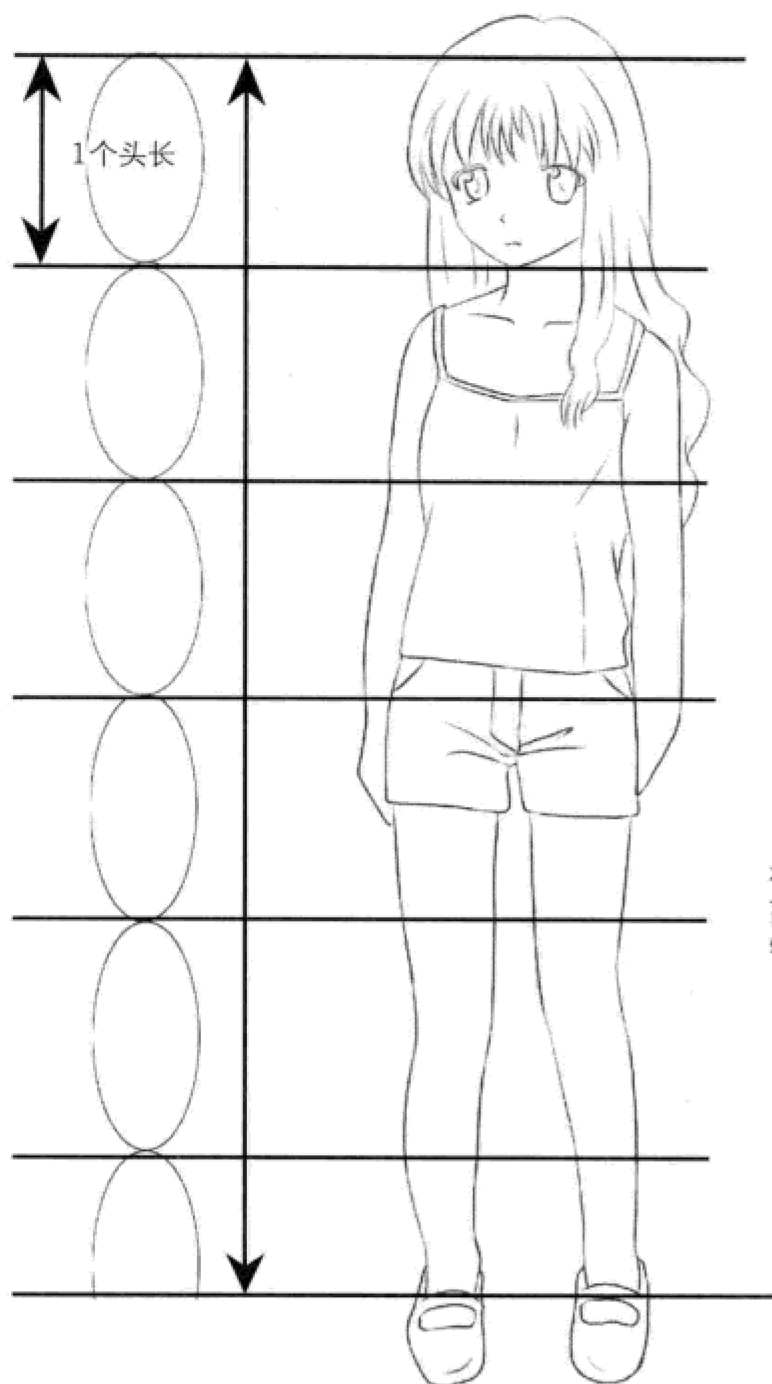
脖子到腰部的位置大约为1个头高。

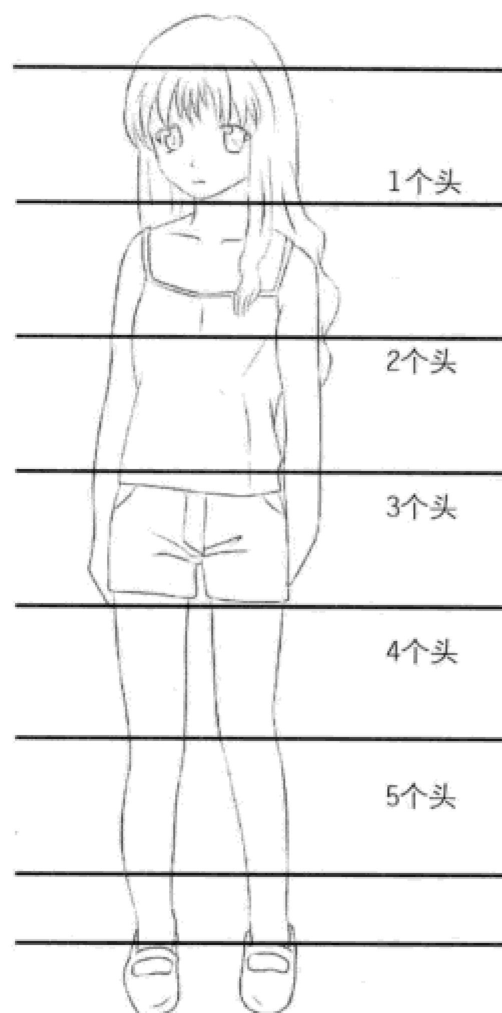


6头身比例的美少女造型变化丰富，在少女漫画中经常使用发型、服饰等元素来变换人物的性格特征。

五头身比例

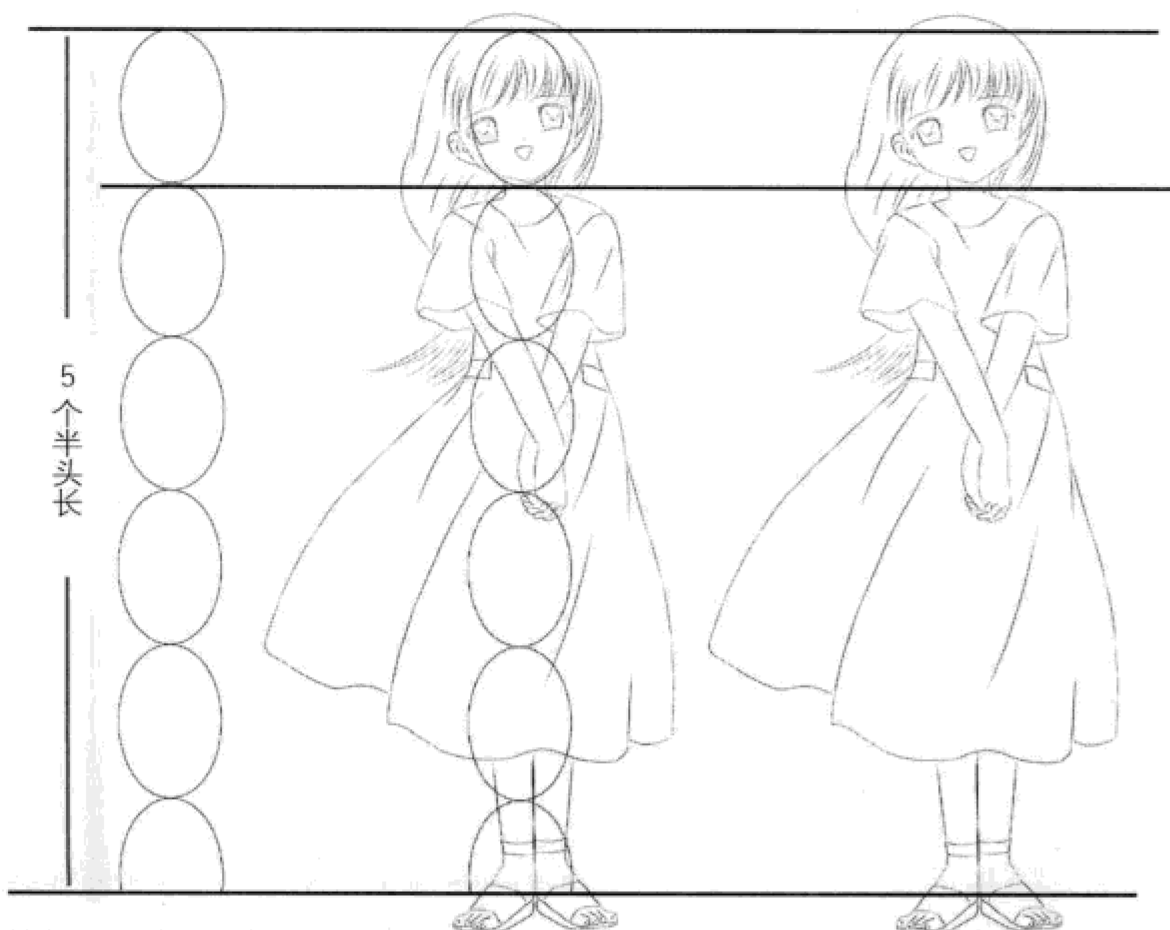
5头身比例的人物高度，就是将5个头部高度叠加起来的总高度（以一个头部高度为衡量单位，将全身的高度平均分成5等份）。





5头身比例的人物构成相对来说会简单一些，这个高度常用来表现儿童期的人物造型。

在绘制人物时，可以适当将头身比例调整到5.5个头高，这是因为由于受到服装、动态等因素的影响，调整到5.5头高能够更好地营造人物整体造型。

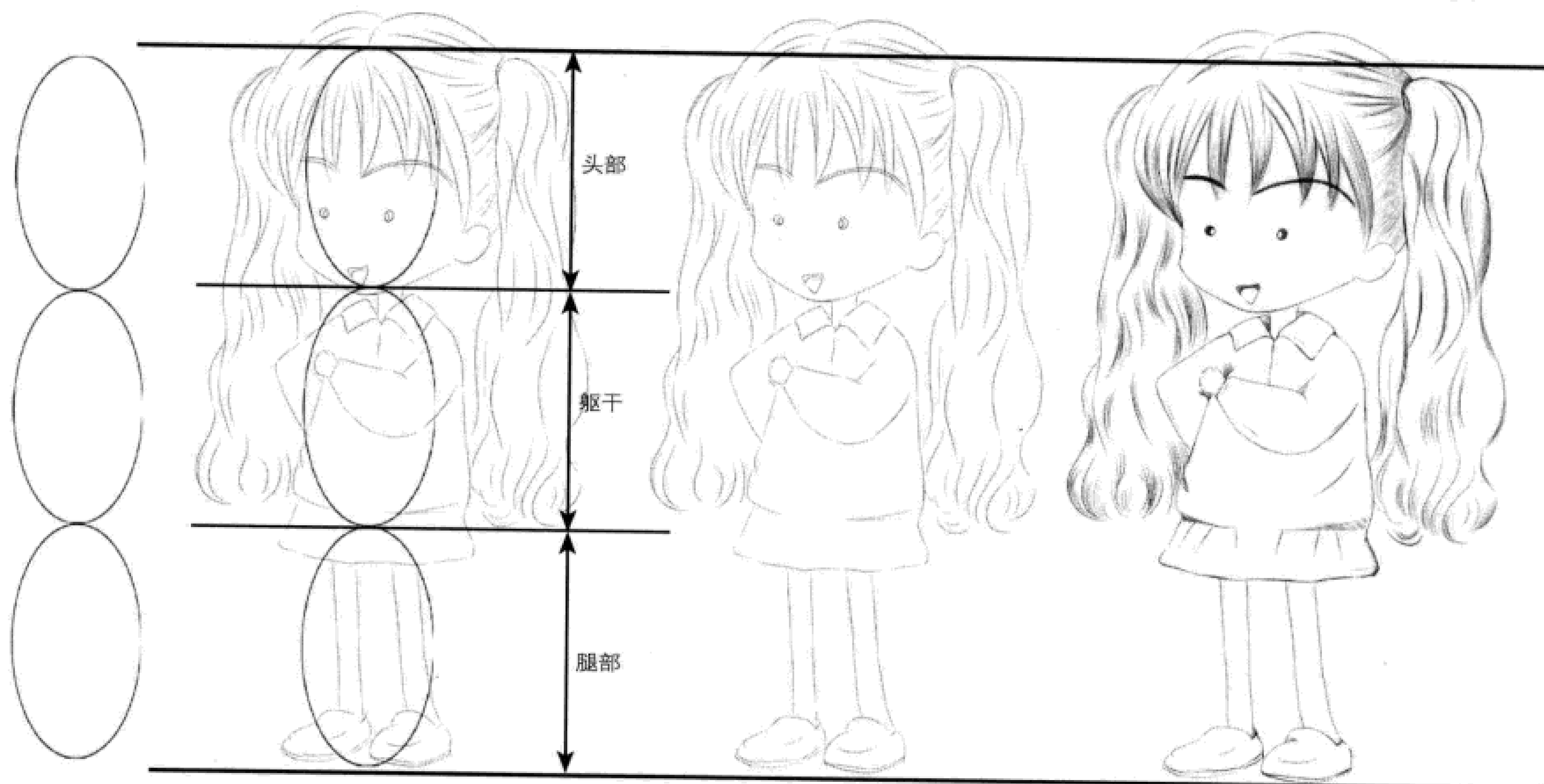




三头身比例

3头身比例的人物称之为“Q版人物”，人物造型多以夸张、可爱为主。Q版人物虽然减少了四肢、服饰等细节的描绘，但这种“简单”、“直接”的造型手法，使其更加具有独特的魅力。

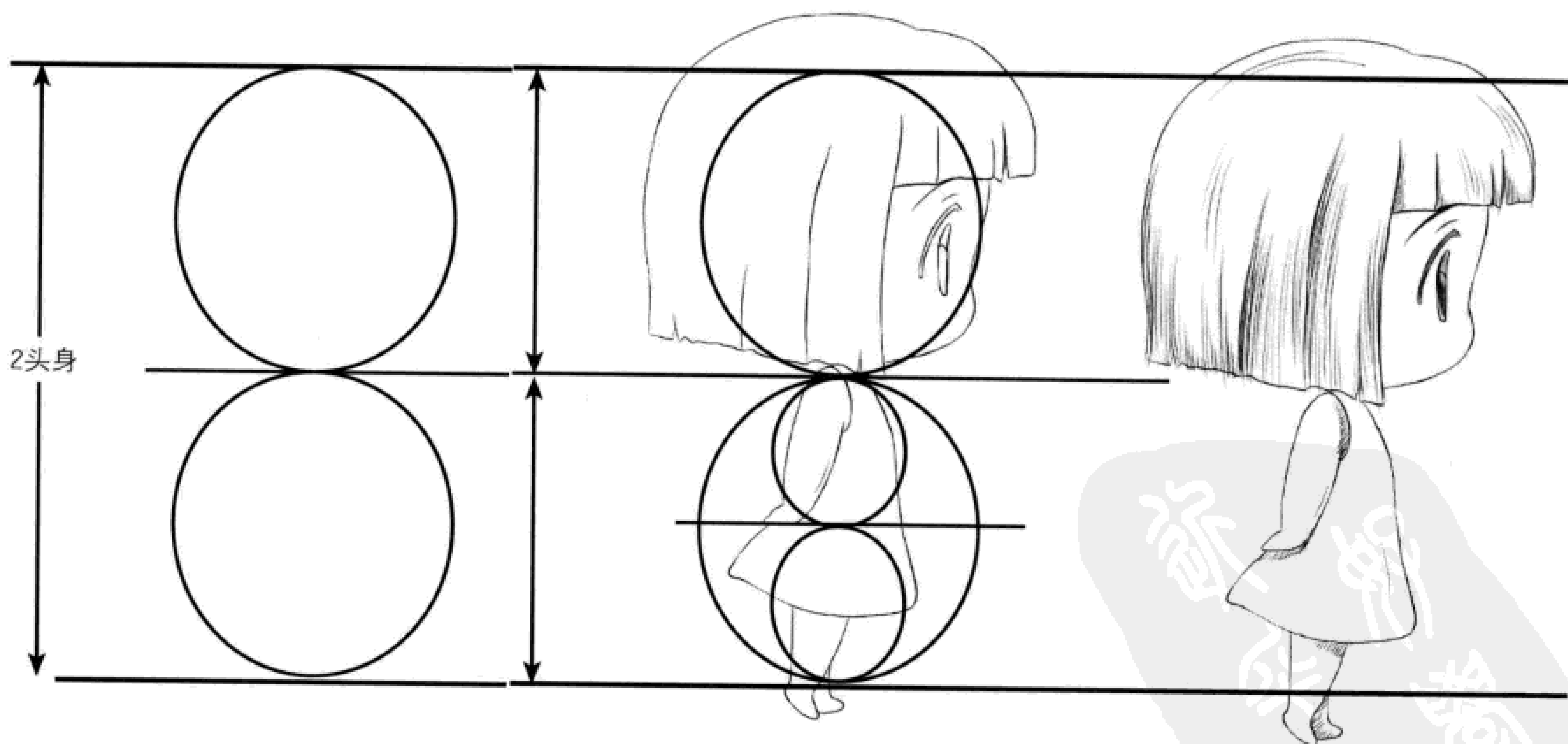
在绘制时应注意，躯干加上腿部的长度相当于2个头的高度。



一般情况下人体分为三等份，躯干和腿部的长度基本相同，大约为1个头的高度。

两头身比例

在绘制Q版人物时要将头部画得大一些，这种与小身子高反差对比的绘制技巧，更加突出了人物形象的可爱之处。



一般情况下躯干和腿部的长度基本相同。

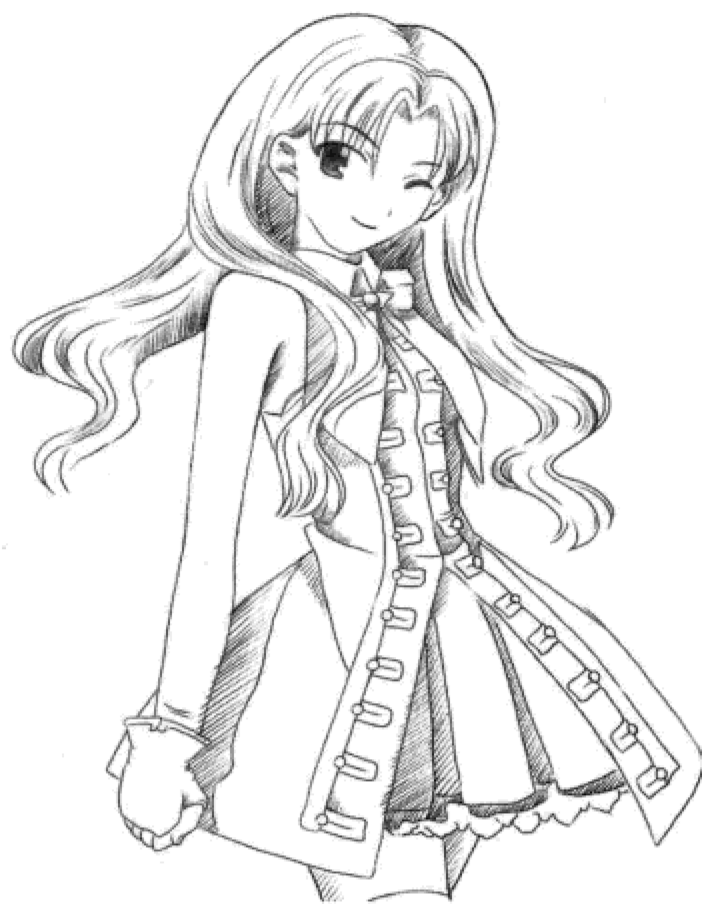
2头身的人体比例，同样也是“Q版人物”，躯干加上腿部的长度相当于1个头的高度。

在绘制时要注意对人物夸张程度的把握。

不同角色造型的服饰特点



高雅型



千金型



精干型



知识型



野性型



可爱型



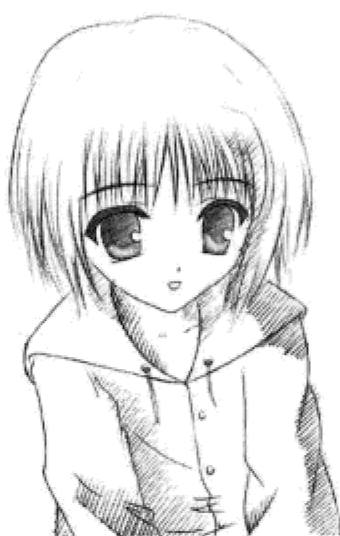
柔弱型



冷漠型



主妇型



调皮型



文静型



古典型



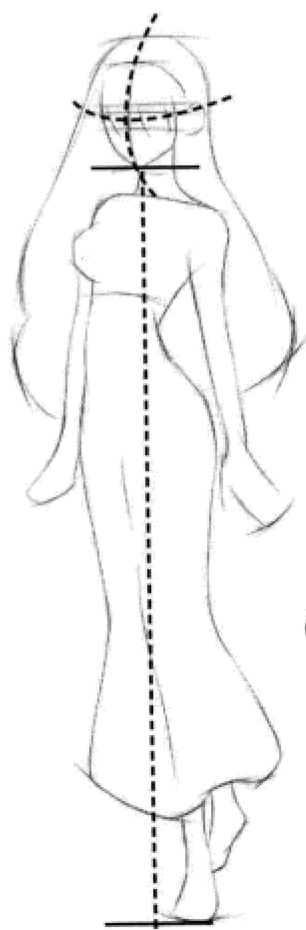
小女孩型



帅气型

高雅型

高雅型的人物特征是，自信高傲，有较成熟的面孔，另外在发型、衣着上都很讲究，行为举止都透着高贵、端庄的气息。







❶

首先用简单的线条画出人物的外轮廓，大致确定出人物的基本动态。

在绘画时可以通过基准线来把握人物重心，这样能够很好地保持平衡感。

❷

在轮廓线的基础上明确头发、五官和四肢的外轮廓。

在绘画时注意刘海及五官的准确位置，另外在绘制手部时注意每个手指的比例关系。





❸

下面沿着外轮廓线将五官和头发的大致形态画出来，并对服饰和鞋子进行深入绘制。

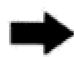
在绘制眼睛时注意要将眼睛的内部结构画出来。

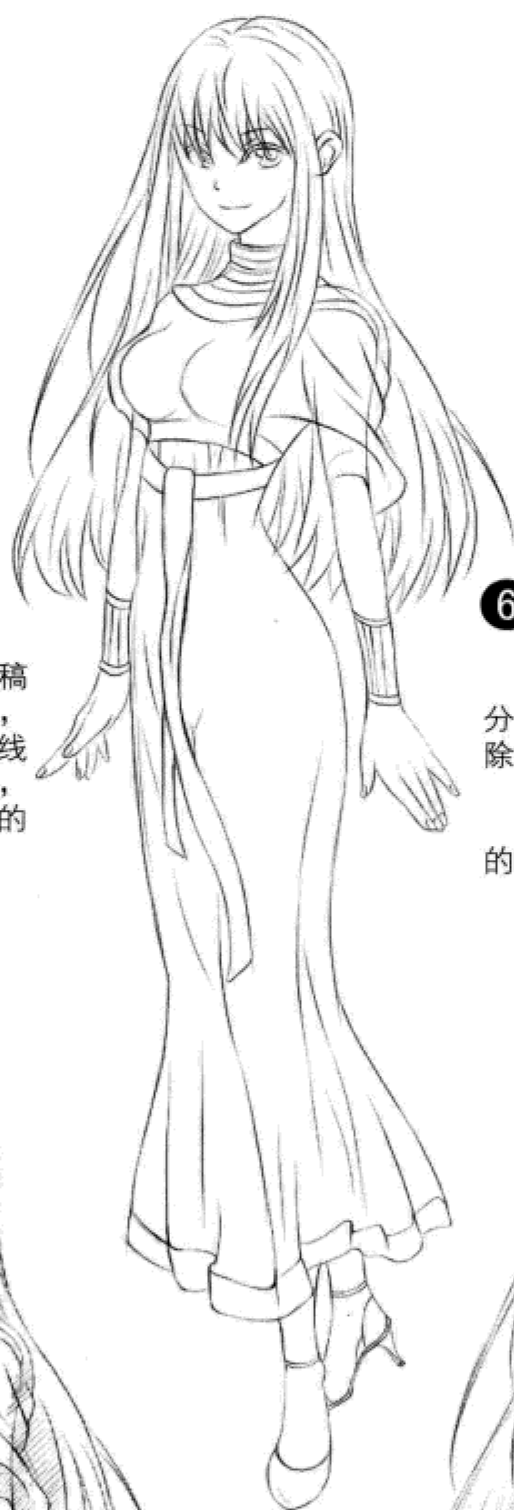
❹

对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节的刻画（如：腰带、手腕装饰等）。

在绘画时注意衣服是包裹在身体上的，注意外形的把握。







5

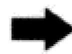
接下来继续对线稿进行深入细致地刻画，在绘制头发时，注意线条的流畅性和准确性，其次注意衣服上皱褶的表现。

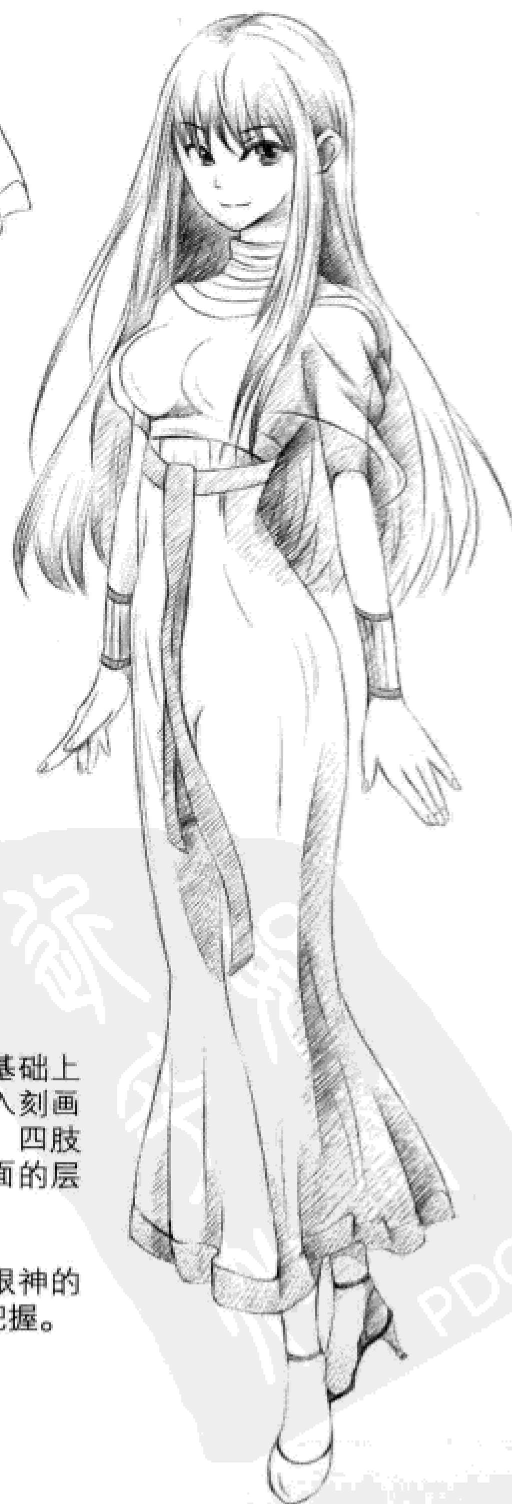
6

调整整体人物并添加细节部分，绘制完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。

在绘制时注意线条粗细、轻重的把握。







7

下面为人物添加调子效果，以加强人物的层次感和立体感。

绘画时注意调子的线条不要太重，排列时可以松散些，另外注意添加调子的位置。

8

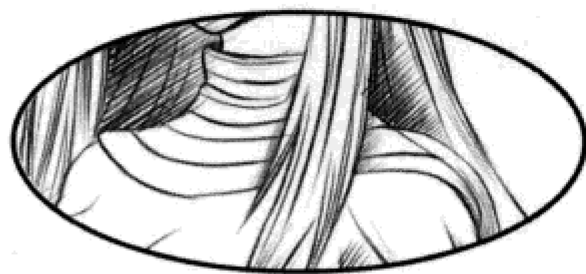
在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画（如：头发、五官、四肢和衣服等），使画面的层次感更加突出。

在绘画时注意眼神的刻画及整体效果的把握。

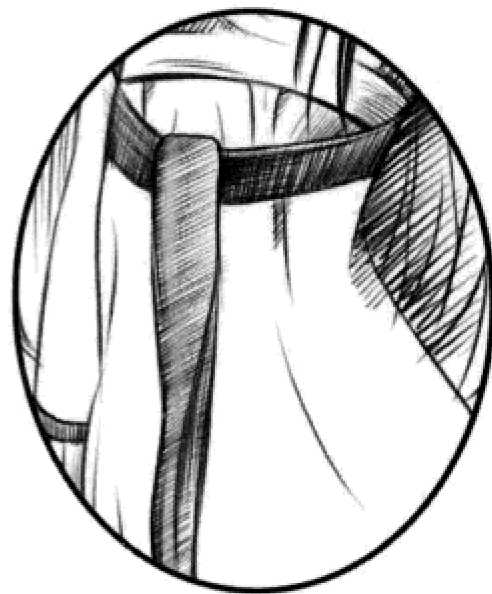
高雅型既定的服饰

高雅型的人物要以端庄、稳重、华丽的衣服款式为主，通过面料和款式设计来表现其高级。

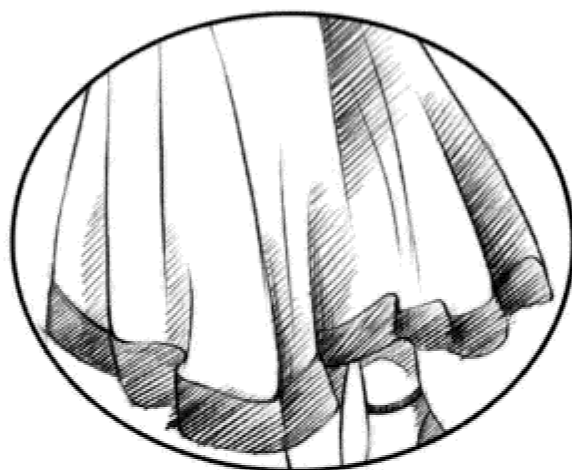




领部的层次感能够突出人物特有的气质。



腰带很随意地搭在一起，紧中带松，能够形成鲜明的对比。



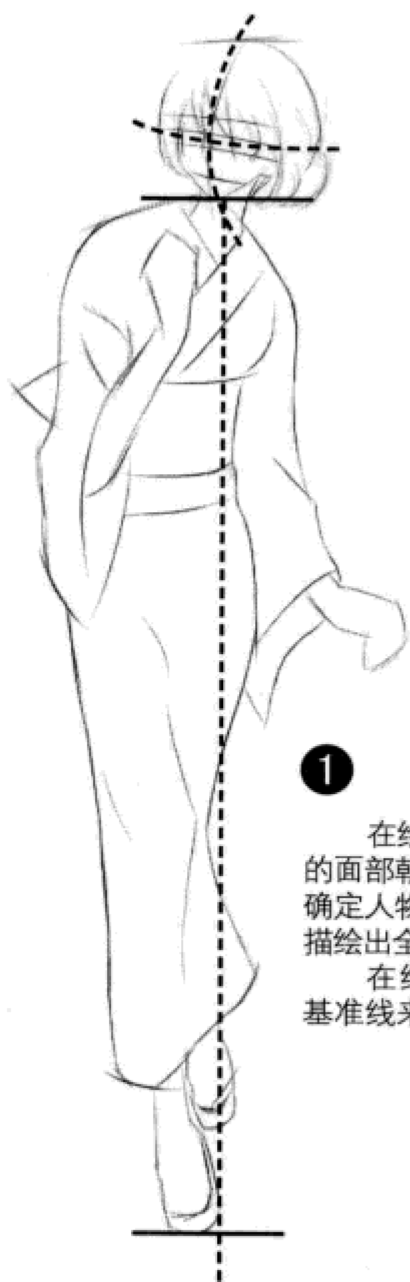
在绘制时注意裙子的垂坠感，以及线条的走向。



鞋子以高跟鞋居多。

古典型

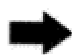
古典型的人物特征是，五官清秀、身材苗条、举止轻盈，无论是发型还是服饰都较为古典。



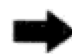
❶

在绘画前首先要明确人物的面部朝向及身体重心，然后确定人物的基本动态，大致地描绘出全身的外轮廓。

在绘画时可以通过面部基准线来确定五官的位置。









❷

在起稿的基础上，用细致的线条画出头发的走向，以及五官和服饰的外轮廓。

在绘画时注意人物形态的把握。



❸

下面为人物添加细节部分（如：发簪、手包等）。

在绘制时注意发簪的位置及手包的透视关系。



❹

对线稿整体进行细致地调整，并继续加深对细节的刻画（如：发簪、裙带等装饰物）。

在绘画时注意装饰物的大小比例。



❺

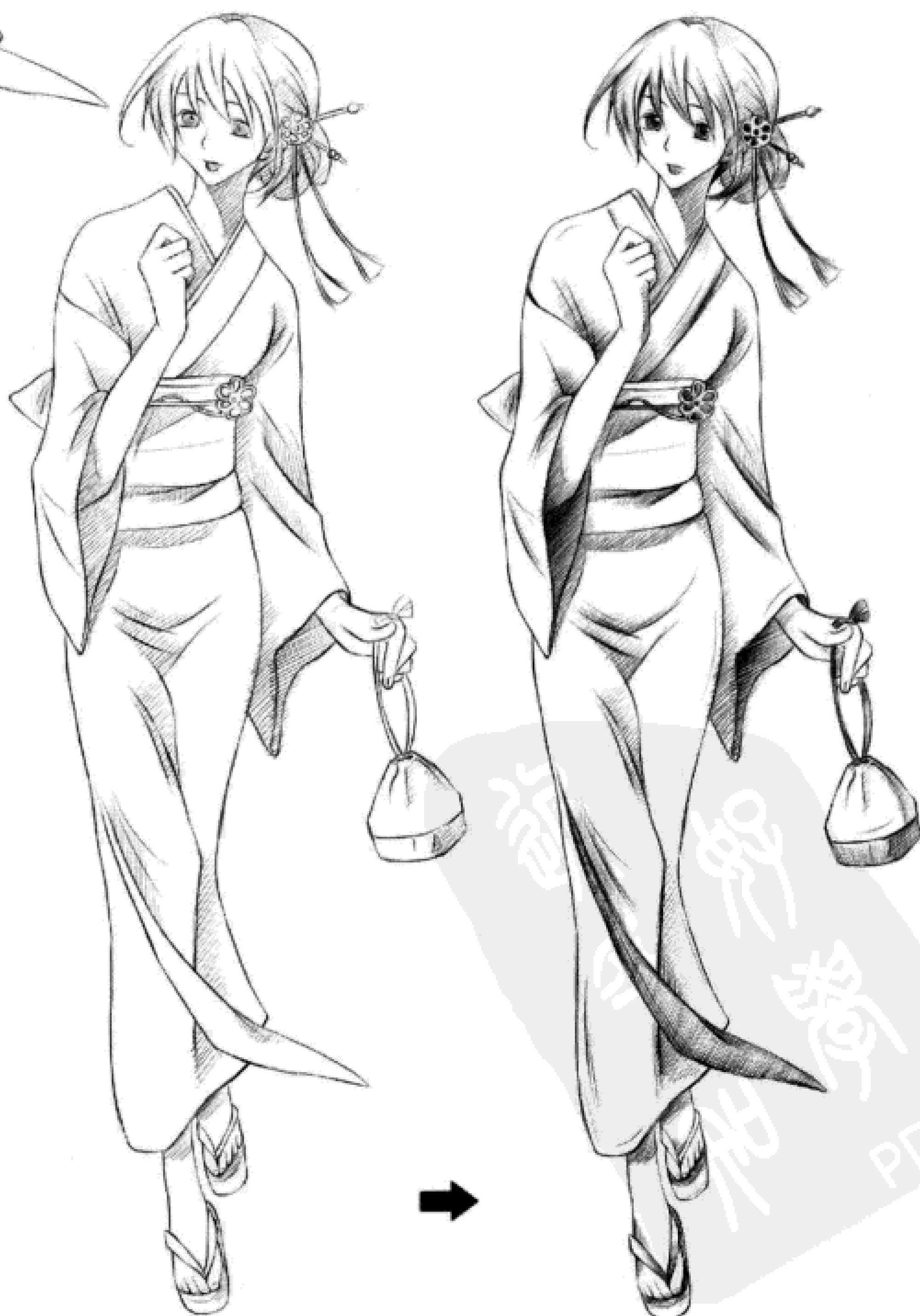
调整整体人物并添加细节部分，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。

在绘制时注意一些重要的辅助线可以保留。

❻

接下来在线稿的基础上局部加深人物，突出衣褶的部分，为上调子打好基础。

绘画时注意线条轻重、粗细的把握。



❼

下面为人物添加调子效果，以此来加强人物的层次感。

在添加调子时注意光线对调子的影响，袖口和发髻下面可以画得重一些。

❽

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，突出头部和衣褶的绘制，加强画面的立体效果。

在绘画时注意五官可以画得重一些，突出人物特征。

古典型既定的服饰

发髻、精致的发簪、古典的手包和装饰物等都是古典型人物必不可少的造型元素。



精致的发簪是古典造型重要的元素之一。



围在腰部的带子既可以将衣服收紧，又可以起到装饰作用，再为其添加一个装饰物就更完美了。

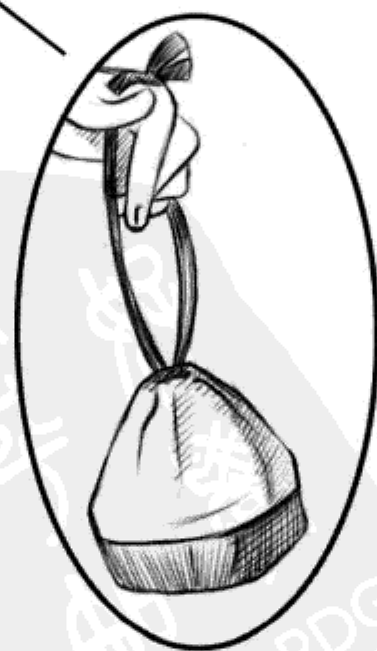




和服在领口处是比较宽松的，在绘画时要注意这一点。



与和服搭配的木屐。



选用这种缩口式的荷包更能够突出主题。

帅气型

帅气型的人物特征是相貌俊美、举止洒脱，在绘画时注意人物表情、发型及服饰的搭配。







❶

确定人物的基本动态，简单地描绘出全身的轮廓（头部、四肢和服饰等），利用面部基准线勾勒出脸部的朝向。

在绘画时注意线条要具有概括性。

❷

在第1步基本线草稿的基础上，用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。





❸

下面加深对头发和服饰的绘制。

在绘制服饰时将大的皱褶表现出来。

❹

在原有线稿的基础上，继续为其添加细节处的皱褶。

在绘画时注意线条的走向。







5

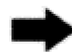
下面继续对人物进行细致地刻画，添加细节部分（如：眼镜、裤带等）。

在进行深入绘制时注意线条的流畅性。

6

接下来调整整体人物及添加细节部分，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。







7

为人物的头部和身体添加调子，使人物的角色形象更加突出。

绘画时注意调子的线条不要太重，排列可以松散些，起到概括的作用即可。

8

在原有调子的基础上加强对五官和身体局部的绘制，这样我们就可以看到最终的画面效果。

绘画时注意重点突出头部，线条要画得重一些。

帅气型既定的服饰

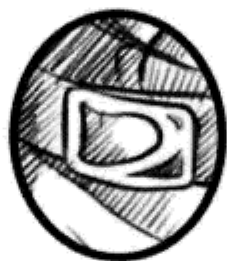
衬衫、西装、眼镜和皮鞋等都是表现“帅气”的要素。

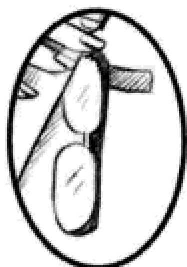


通过衣服上的皱褶可以看出衣服的料子。在绘画时注意线条的走向。

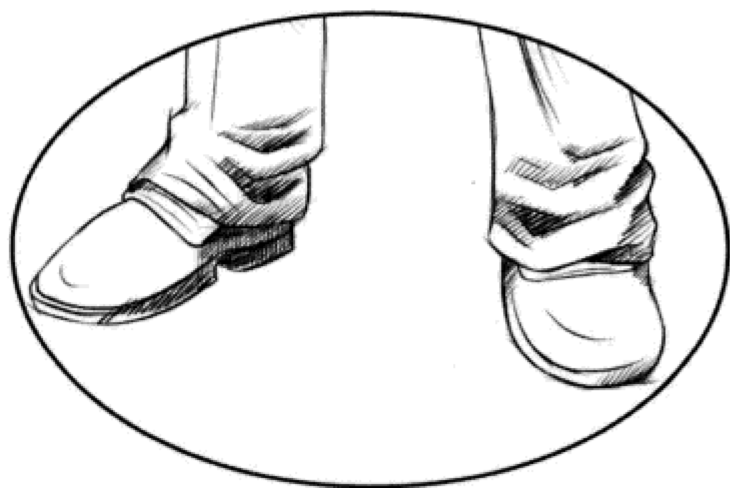


为了突出人物特征，可以将衬衫的领子画得高一些，这样本身就会具有一定的装饰性，绘画时注意腰带与衣服衔接处的表现。





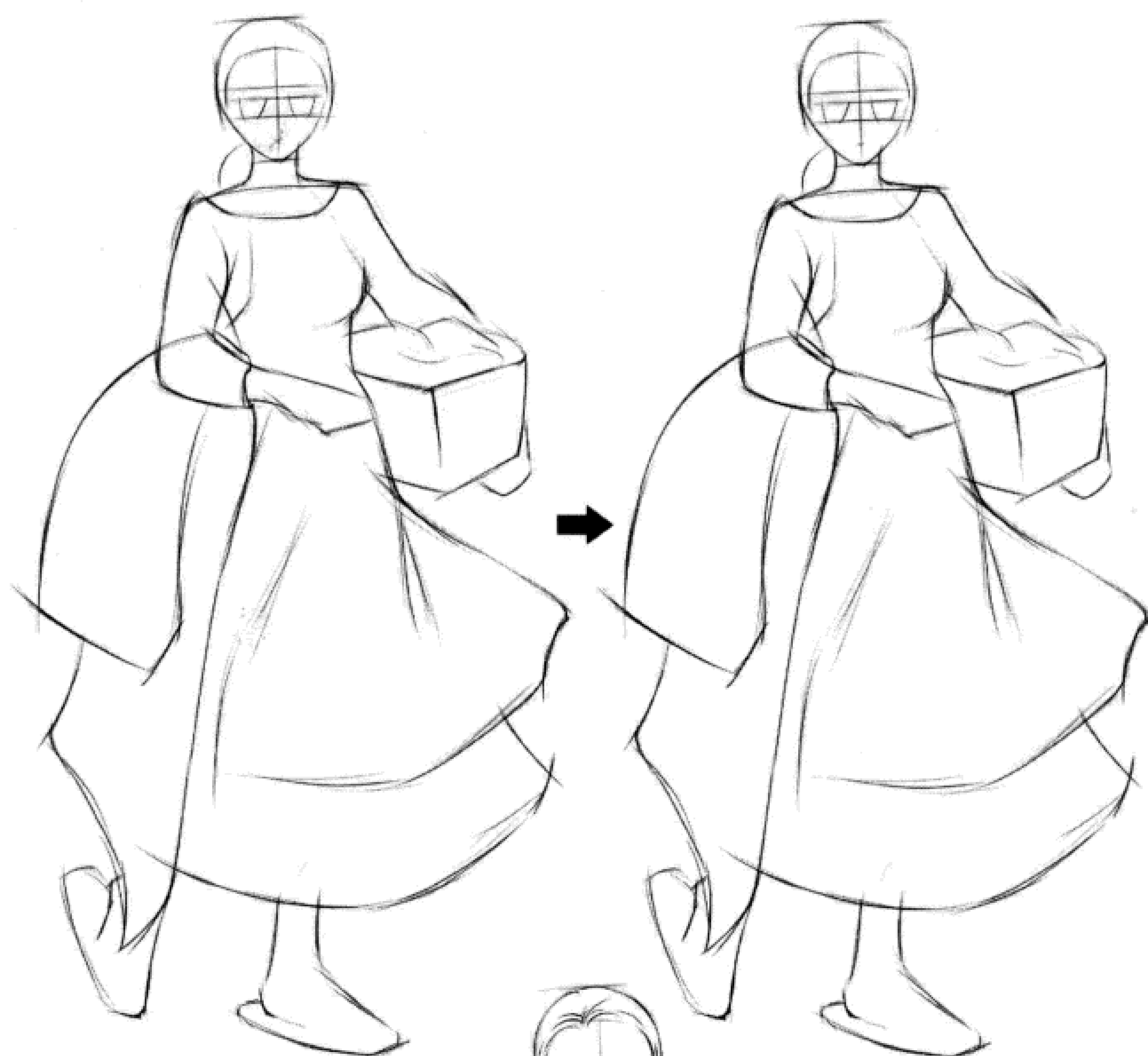
皮带和眼镜是突出人物特征的重要元素。



皮鞋能够突出人物气质。

主妇型

主妇型的人物特征是，忙忙碌碌，感觉总有做不完的事情，表情，发型、衣着都不是很讲究。



❶

在绘画之前首先通过基准线确定人物朝向，接着用简单的线条画出人物的外轮廓，大致确定出人物的基本动态。

❷

继续为画面添加效果。

绘画时注意道具的数量。

❸

沿着外轮廓线将五官和头发的大致形态画出来，并加深服饰和鞋子的绘制。

在绘制时注意线条的准确性。



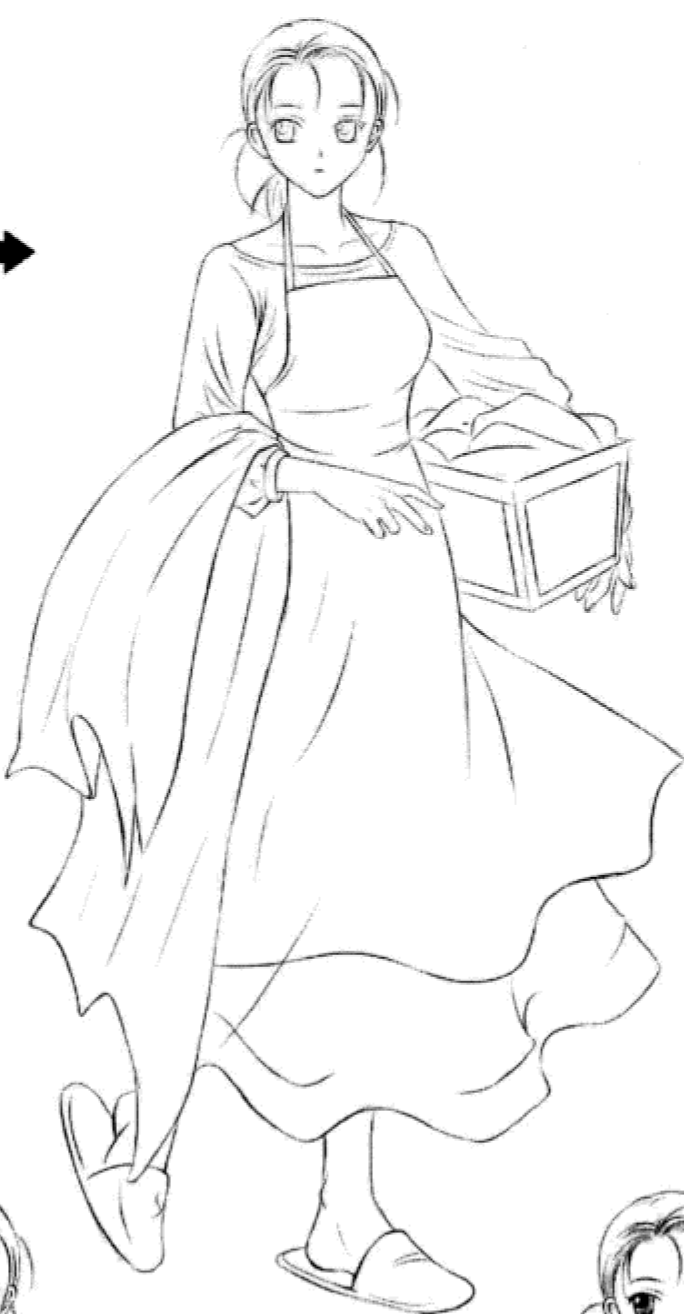


❹

在轮廓线的基础上继续为人物添加细节（如：头发、五官和衣褶等）。

在绘画时注意线条的走向。





5

接下来继续对人物进行细致地刻画，以及添加细节的部分（如：围裙、衣褶等）。

在进行深入绘画时注意线条的粗细变化。

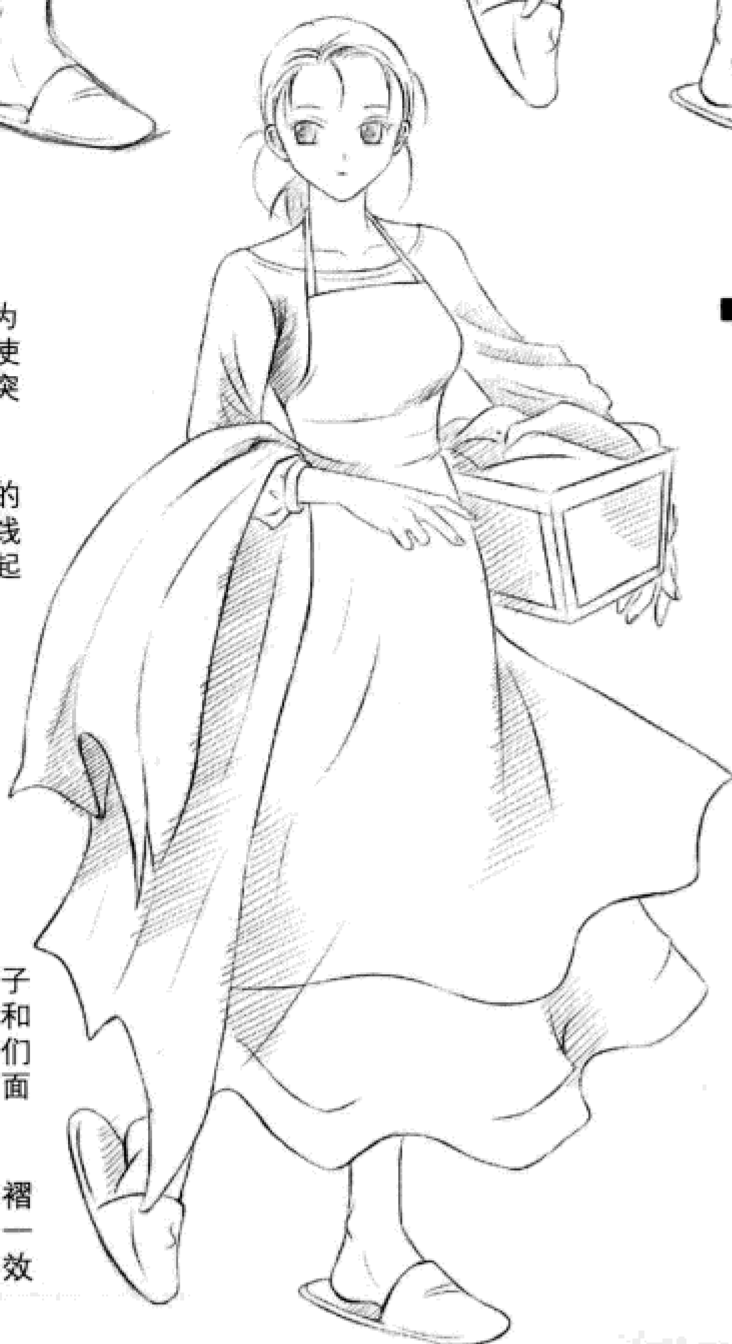
6

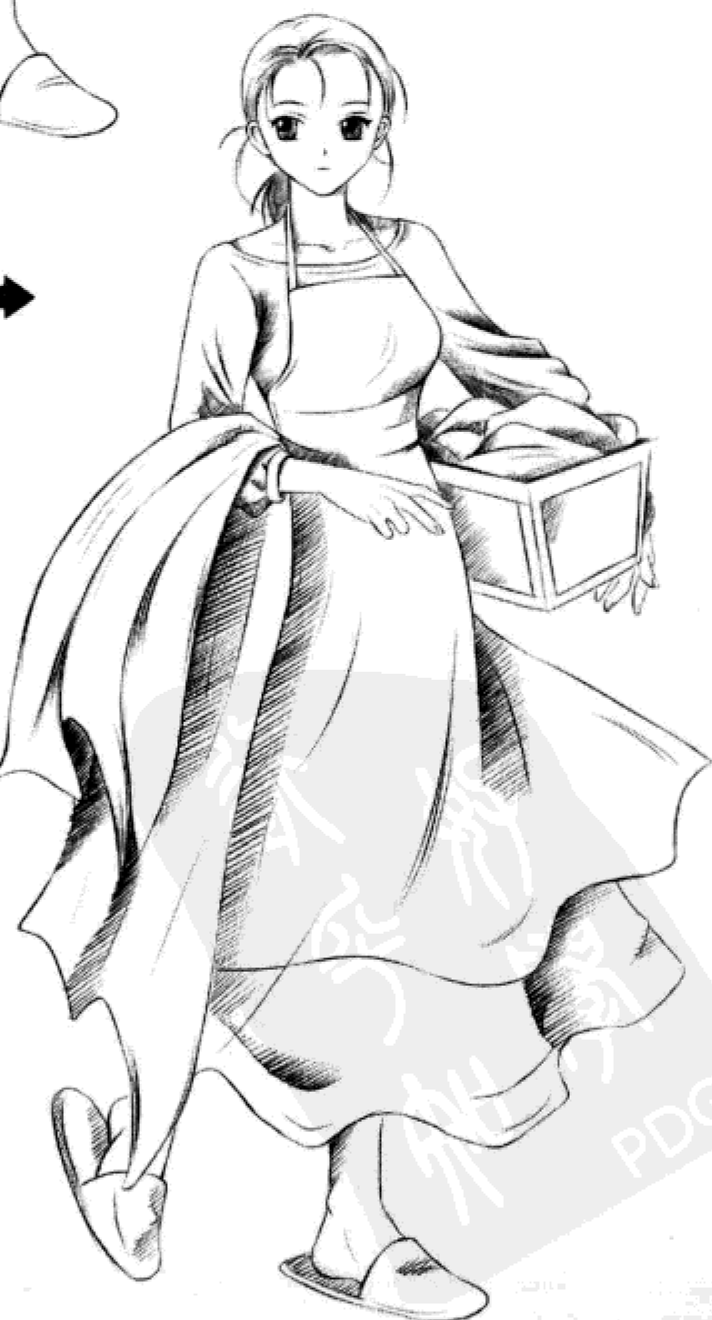
接下来整体调整人物及添加细节部分，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。

7

线稿绘画完成后为人物添加调子效果，使人物的角色形象更加突出。

绘画时注意起初的调子不要画得太重，线条排列可以松散些，起到概括的作用即可。





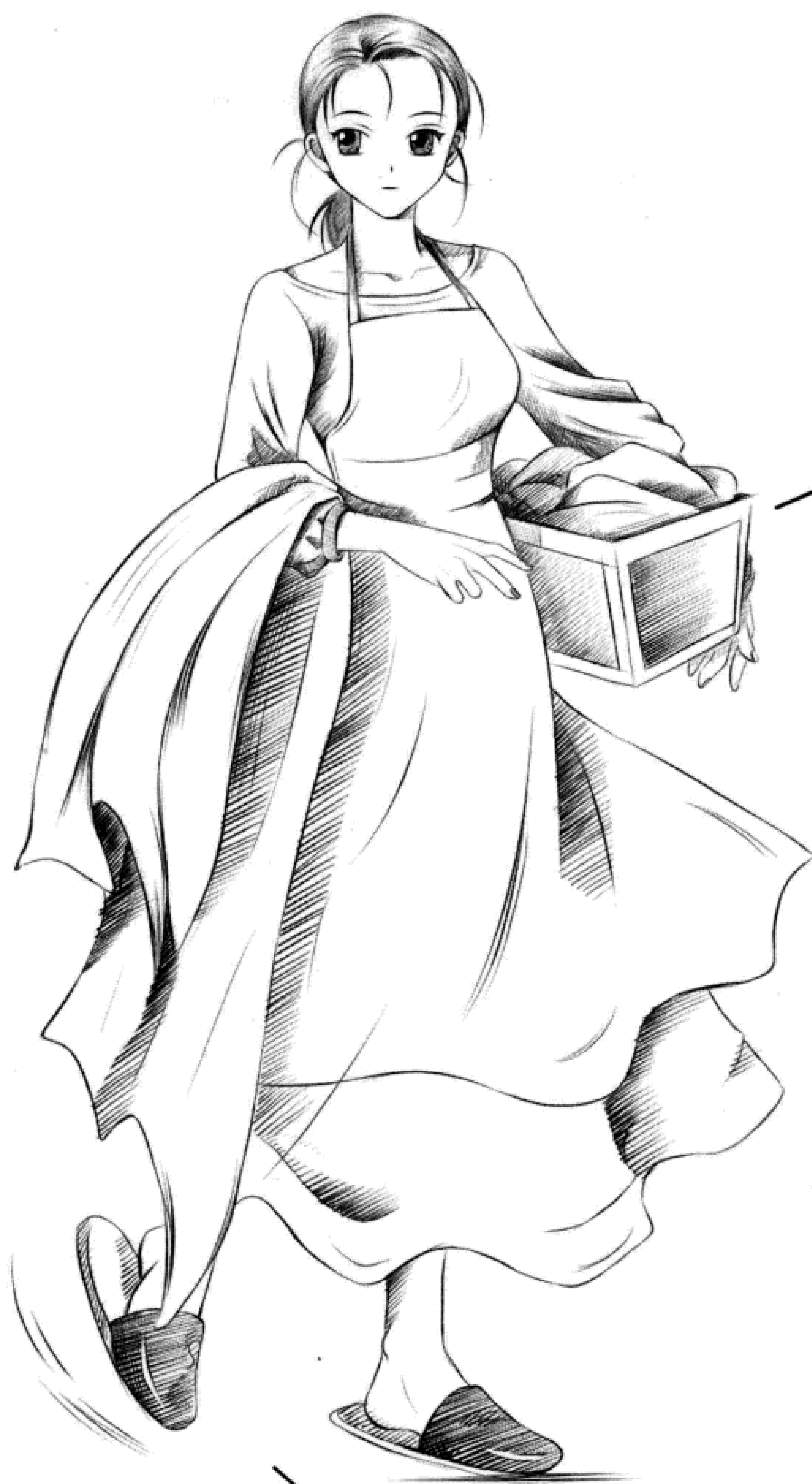
8

接下来在原有调子的基础上加强对五官和皱褶的绘制，这样我们就可以看到最终的画面效果了。

绘画时五官和皱褶深的地方可以画得重一些，这样得到的画面效果会更好。

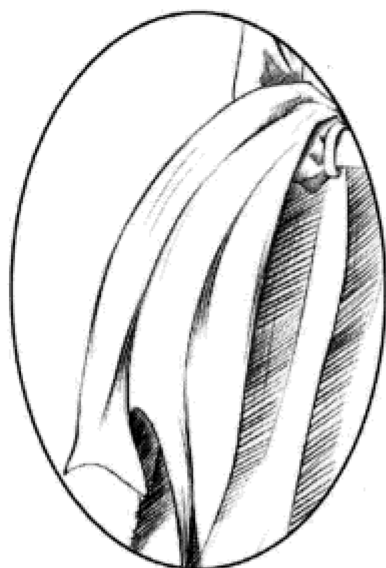
主妇型既定的服饰

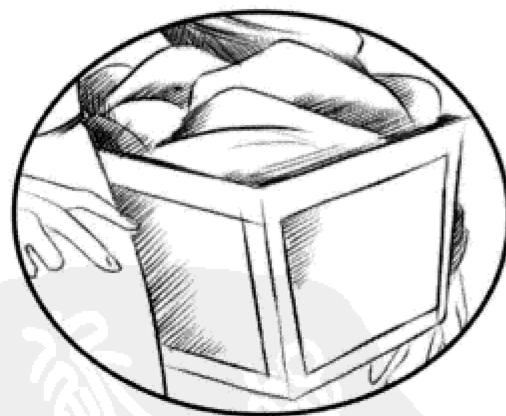
主妇型人物形象的服饰比较朴素，随意性较强。围裙、拖鞋、肥大的长裙等都是表现“主妇”的要素。



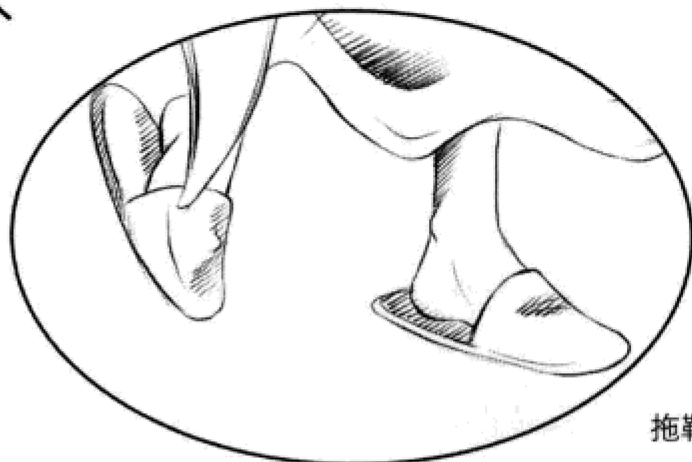


围裙是表现人物特征最典型的元素之一。





衣服、篮子和搭在胳膊上的单子能够起到烘托画面的效果，同时能够很好地突出人物特征。



拖鞋是另一个表现人物特征的元素。

可爱型

可爱型最突出的人物特征是有一双大大的眼睛，生动有神，脸型以圆形居多，身体娇小，动作举止间透着可爱的气息。



❶

首先确定人物的基本动态，描绘出全身的外轮廓，然后利用简单的线条勾勒出脸部，并大致标注出五官的位置。

在绘制人物的基本动态时，应注意头部、身体及四肢的准确位置。

❷

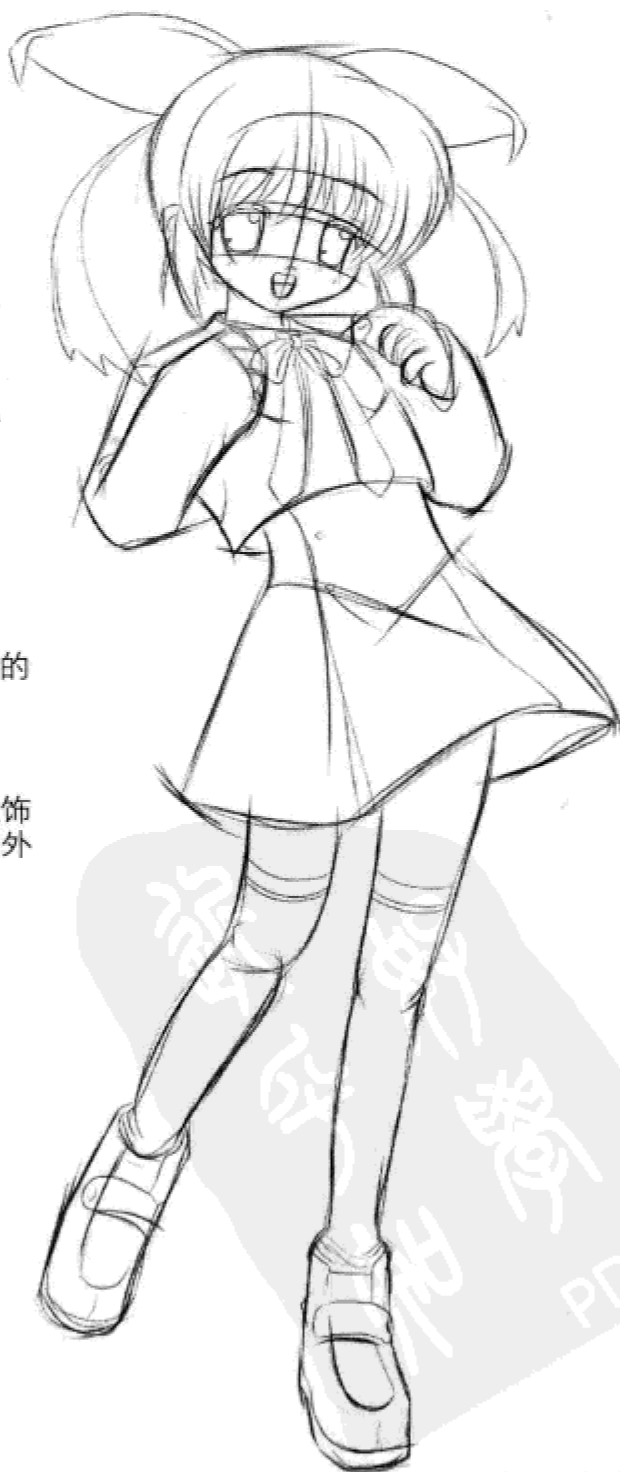
在起稿线的基础上，逐步绘制出头发、五官、四肢和服饰的外轮廓。

在绘画时注意确立发型、五官，以及服饰的层次感。



可爱的发饰是突出可爱型女孩的重点之一。

在为头部添加发饰时，注意发饰大小以及它与头部的比例关系，另外透视关系也很重要。



❸

继续对人物进行细致的刻画，在绘制五官时，要将眼睛的结构绘制出来，其次注意表情的刻画。在绘制身体时，要将手部的细节刻画清楚。

在进行深入绘制时，注意线条要有轻重、粗细的对比。







❹

接下来整体调整人物以及添加细节部分（如扣子、鞋带等），绘制完成后擦除多余的草稿线，查看画面效果。

❺

线稿完成后，接着将人物的头部和身体添加调子，突出人物的层次感和立体感。

绘画时注意调子的线条不要太重，排列时可以松散些。另外注意添加调子的位置。

❻

最后在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，（如：头发、眼睛、身体、四肢和服饰等）使画面的层次感更加突出。

在绘画时注意投影的刻画以及整体效果的把握。





厚厚的刘海、甜美的表情、可爱的发饰、领上的蝴蝶结和抬起的双手尽显人物可爱的性格特征。

可爱型既定的服饰

头饰、蝴蝶结、高筒袜、圆头鞋和短裙等都是表现“可爱”的要素。





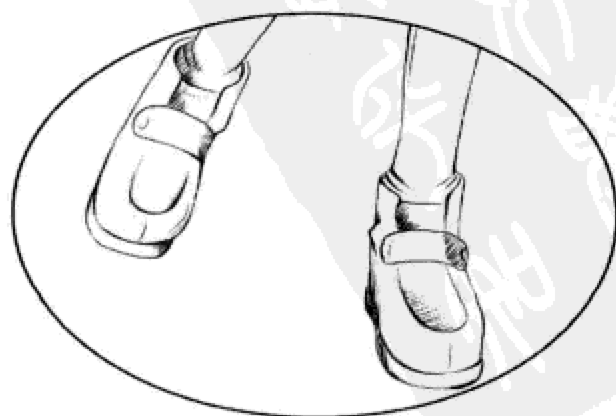
大的头饰更容易突出人物娇小可爱的一面。



可以根据人物形象设计不同款式的蝴蝶结。



扬起的短裙看起来具有膨胀感。



鞋头是圆的，鞋底较厚，与人物形成鲜明的对比。

冷漠型

冷漠型的人物特征是一副冷淡，事不关己的态度，给人难以亲近的感觉。







❶

绘制之前首先在小稿上确定人物的面部朝向，用较细的线条将人物的造型感觉表现出来，描绘出全身的轮廓。

在绘画时注意起稿线不要画得太深，方便后面进行修改。

❷

在基本线草稿的基础上，用细致的线条将四肢、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

在绘制头部时注意将眼睛的内部轮廓绘制出来，另外注意头发的高度。







❸

下面对人物的服饰进行细致地刻画，在绘制时要将衣服上的皱褶绘制出来，其次注意线条的走向。另外在绘制身体时，要将手部的细节绘制清楚。

❹

接下来整体调整人物，绘制完成后擦除多余的草稿线，查看画面效果。

在进行深入调整时注意线条要有轻重、粗细的对比。







❺

下面在线稿上为人物局部添加调子，使画面看起来更具立体感。

绘制调子时可以尝试使用不同的绘制方法，只要标明调子的位置即可。

❻

在原有暗面的基础上加强对调子的绘制，这样我们就可以看到最终的画面效果了。

在绘画时注意重点突出五官，线条要画得重一些。







冷漠型人物属于比较消极的角色类型，以下垂的眼睑为基础，而较小的嘴部和眼睛是基本特征。

冷漠型既定的服饰

冷漠型的服饰特征以宽松肥大为主，鞋子一般比较厚重，两者形成鲜明的对比。

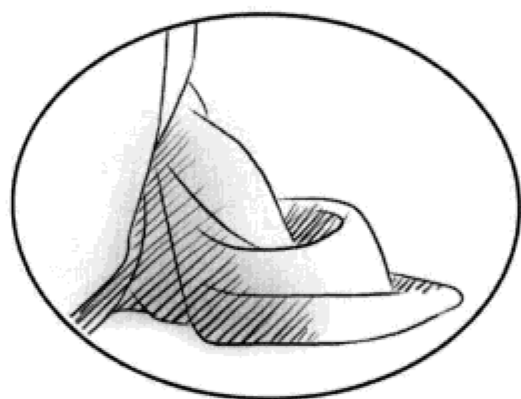


衣服的布料质感都比较软，所以，形成的皱褶比较圆滑，衣服下垂，纹理不是很明显，皱褶相对来说比较多。

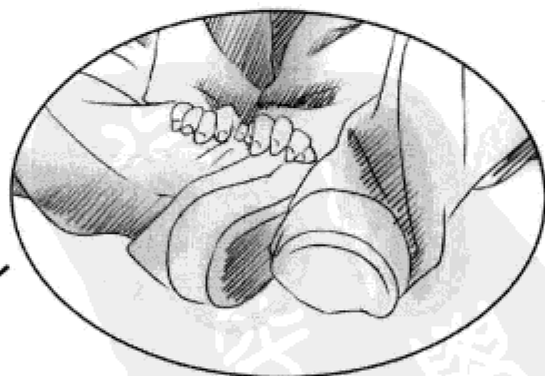


在绘制时注意线条的走向以及对调子轻重的把握。





摊在地上的衣服能够形象地表现出衣服的宽松程度。



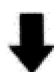
厚重的鞋子和衣服形成鲜明的对比，突出人物消极的个性。

文静型



在绘制之前首先要确定头部的朝向及人物的基本姿态。





❶

用简单的线条勾勒出人物的外轮廓，并初步确定其基本形态。

在绘制时注意线条要简练。

❷

以轮廓线为基础。为人物添加头发、五官和服饰。

在绘画时注意初步起稿的线条要画得轻一些，这样方便后面进行修改和添加。





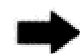
3

在线稿的范围内继续对人物进行深入绘制以及添加细节部分（如头发、扣子、服饰等），完善人物造型。

4

接下来整体的调整人物以及添加细节部分，绘画完成后擦除多余的草稿线，查看画面效果。

双手搭在腿上是刻画的重点，绘制时要注意每根手指的姿态。







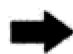
5

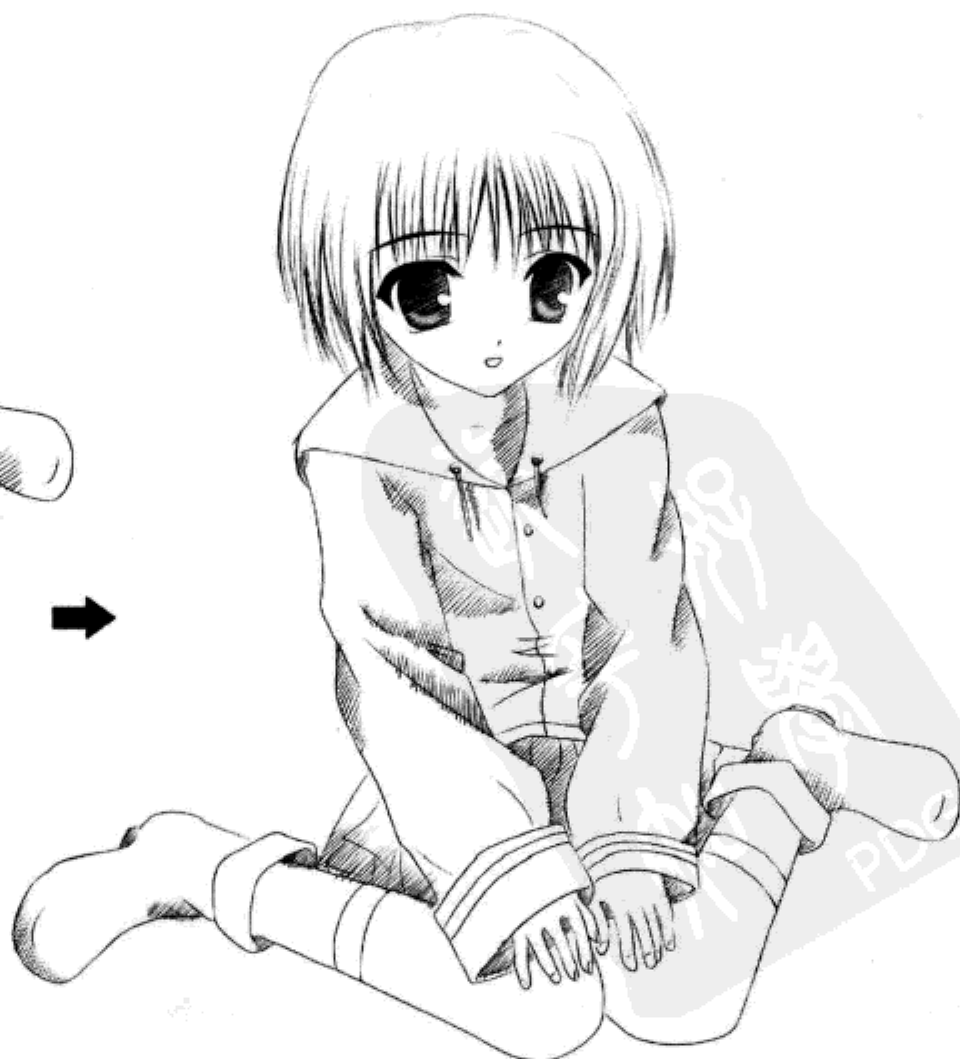
线稿完成后，接着为人物的头部和身体添加暗面效果，突出人物的层次感和立体感。

绘画时注意初步的调子线条不要画得太重，在排列上也可以松散些，另外注意添加调子的位置。

6

最后在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画（如：头发、眼睛、身体、四肢和服饰等），使画面的层次感更加突出。





文静型既定的服饰

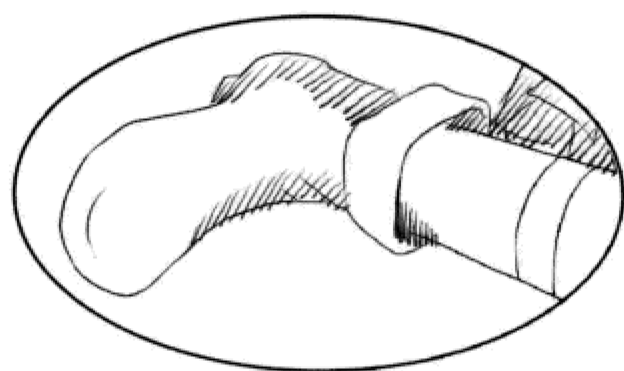
文静型的服饰特征是，上身以宽松的长袖为主，下身则以裙子为主，鞋子的样式为简单合脚。



文静型人物应避免采用贴身背心和短裤之类的裸露面积比较大的服饰。

衣服上的装饰物较少，这时扣子起到很重要的作用。





鞋子要很合脚，款式以简单、大方为主，另外袜子长短可以随意搭配。

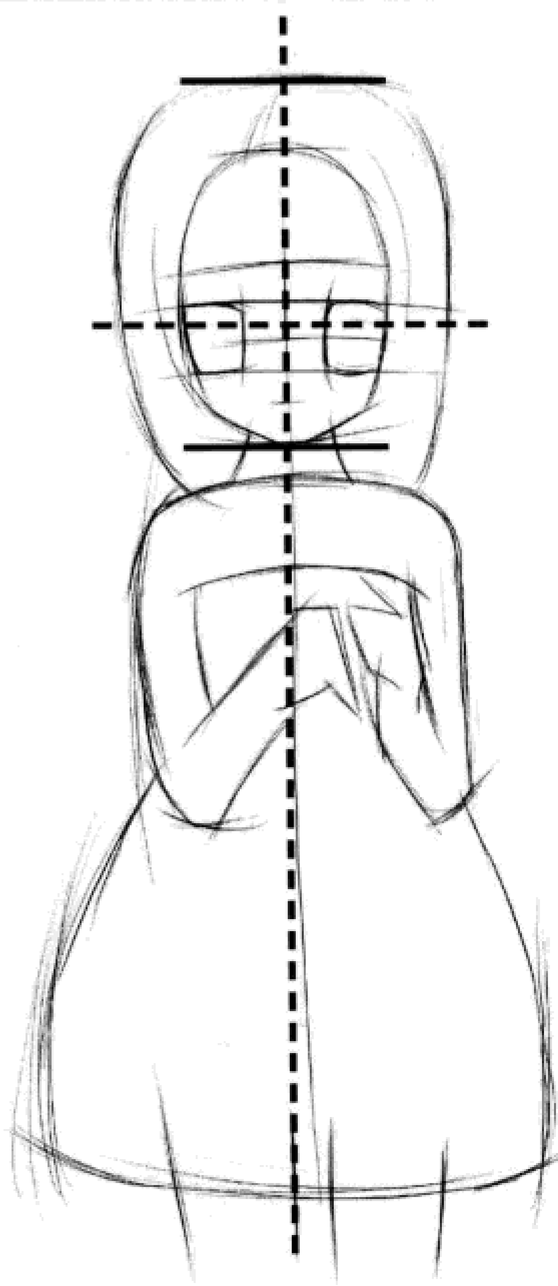




袖子不宜过长，也不宜过短，遮住半个手部刚刚好。

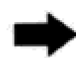
柔弱型

柔弱型的人物特征主要是，表情和身体姿态都表现出内敛，给人以被照顾的感觉。





在绘画之前首先要确定头部的朝向及重心的把握，平衡感很重要。





❶

首先用简单的线条画出人物的大致轮廓及人物的基本动态。

在绘画时可以通过面部基准线来确定五官的位置。

❷

在第1步轮廓线的基础上明确头发、五官和四肢的外轮廓。

在绘画时注意刘海及五官的准确位置，以及头部和肩部的比例关系。





❸

下面沿着外轮廓线将五官和头发的大致形态画出来，并加深服饰的绘制。

在绘制眼睛时注意将眼睛的内部结构画出来。

❹

对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节的刻画。绘画完成后将多余的线稿擦除以查看结果。

在擦除线稿时注意，可以将衣服上有用的起稿线保留下来。

❺

线稿绘画完成后为人物添加暗面效果，使人物的角色形象更加突出。

绘画时注意光线对调子的影响及调子的位置。





❻

接下来在原有调子的基础上加强对头部和皱褶的绘制，这样我们就可以看到最终的画面效果了。

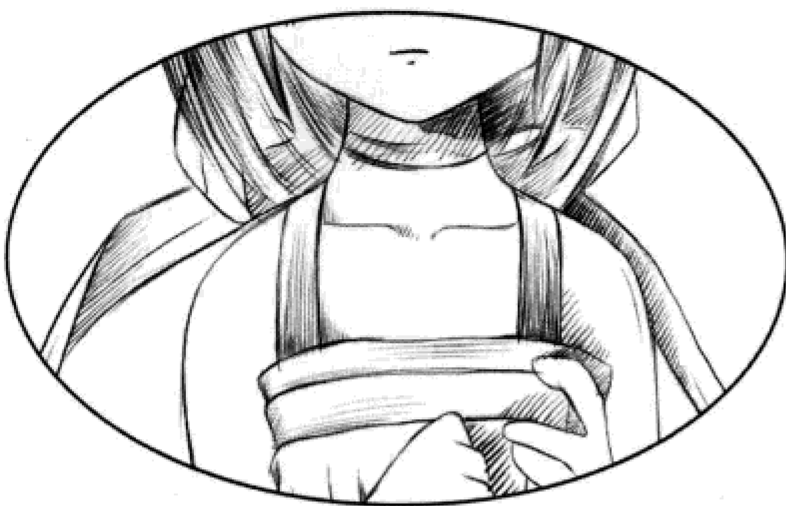
绘画时五官可以画得重一些，这样能够很好地突出人物特征。

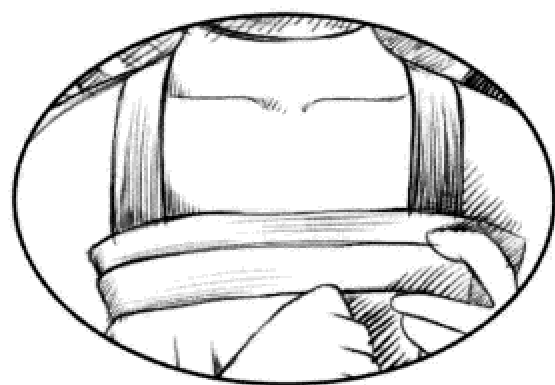
柔弱型既定的服饰

柔弱型人物形象的服饰特征以娇小可爱的吊带群为主。



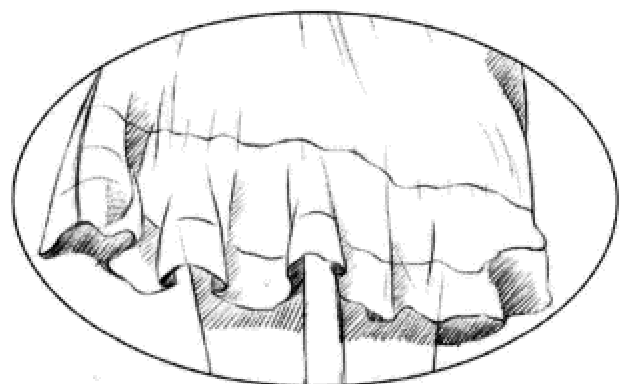
服饰材质为较软的面料，材质较硬的面料则会出现气势强的效果。





脖子上的丝带与裙子的面料相同，柔软的面料能够突出人物娇小柔弱的特征。

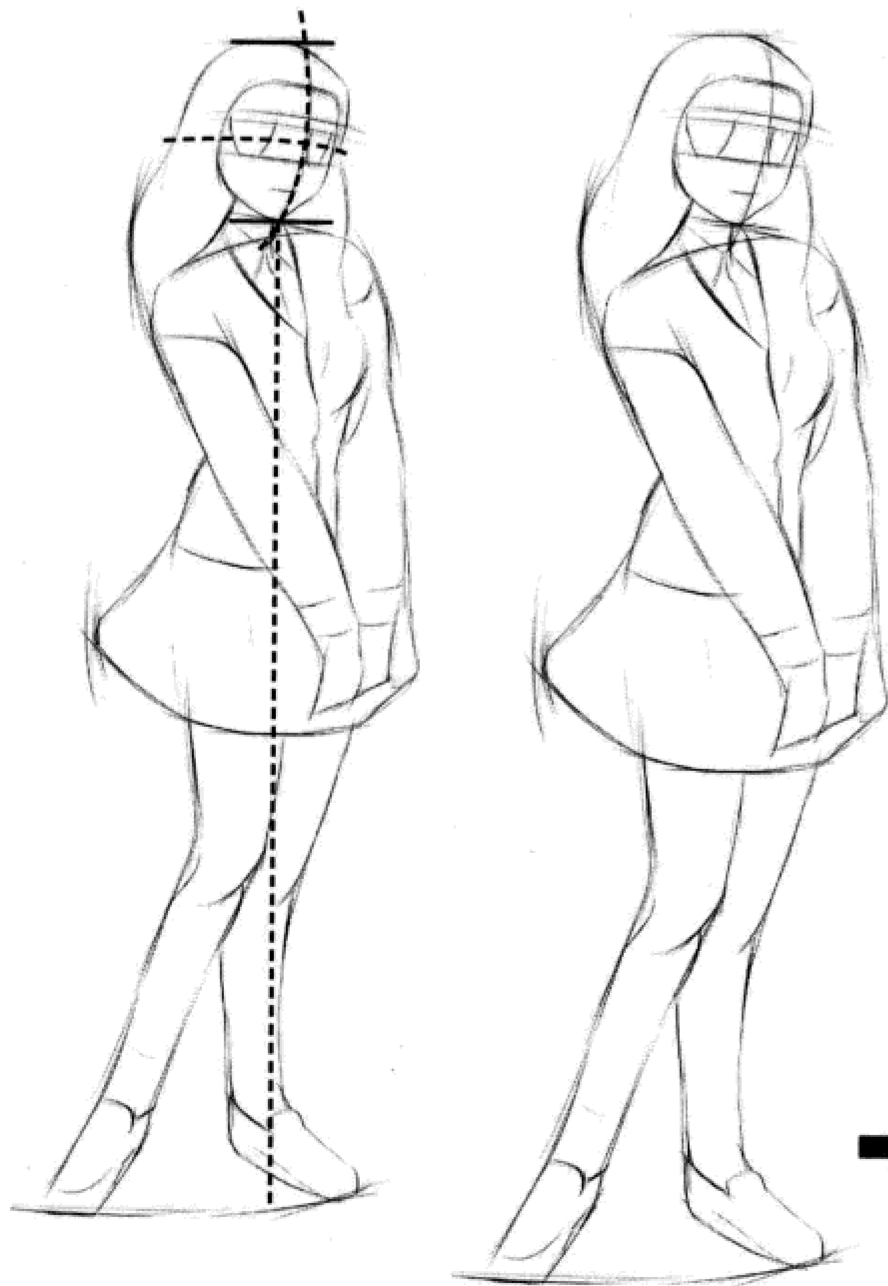




裙子的布料质感比较软，所以形成的皱褶比较柔和、圆润，自然形成的波浪纹理没有规律性。

知识型

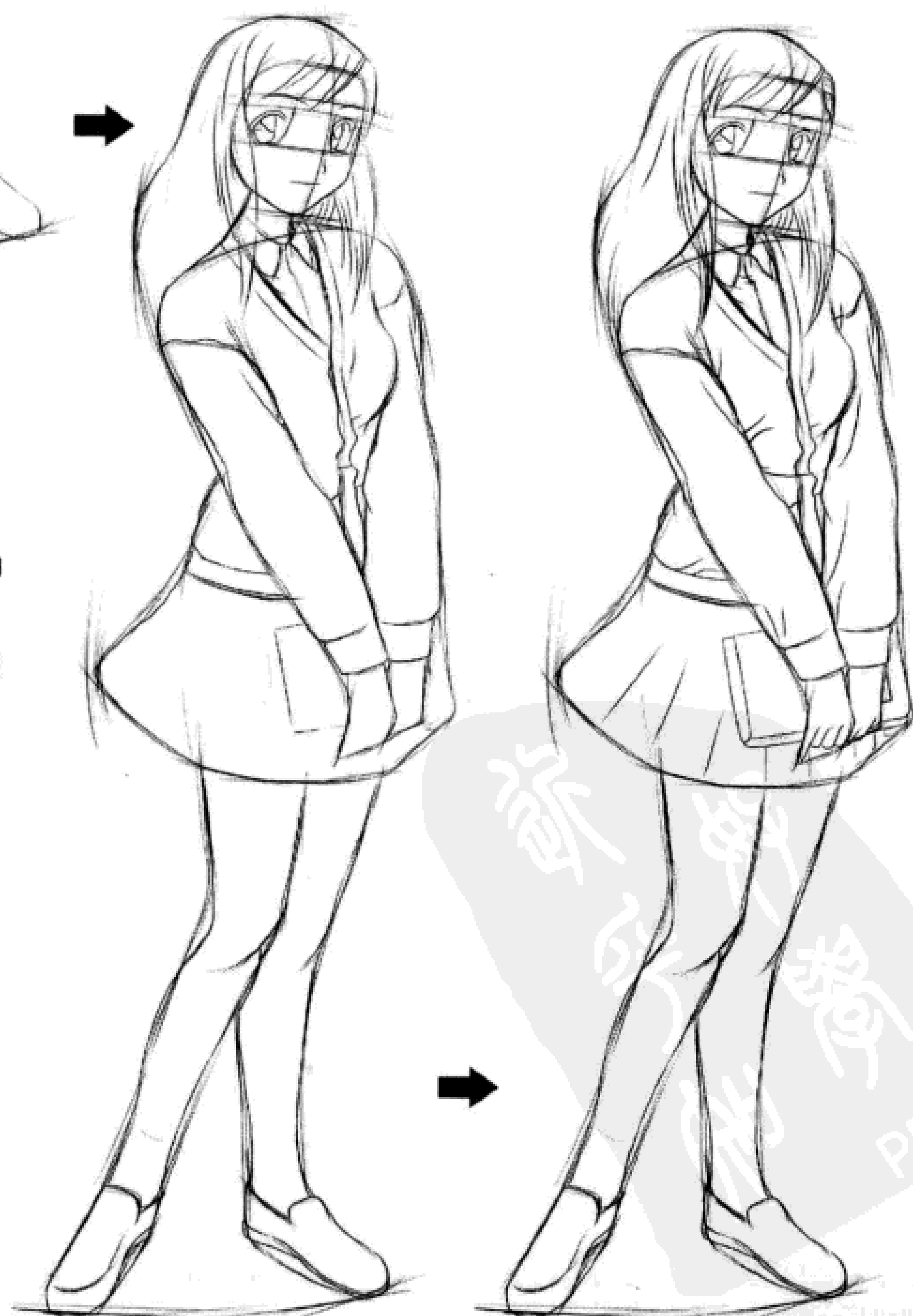
知识型的人物在表情和身体姿态上都会流露出有文化、有涵养的气质。



❶

在绘画前首先要明确人物的面部朝向及身体重心的把握，然后再确定人物的基本动态，使用简单的线条描绘出全身的外轮廓。

在绘画时可以通过面部基准线来确定五官的位置。



❷

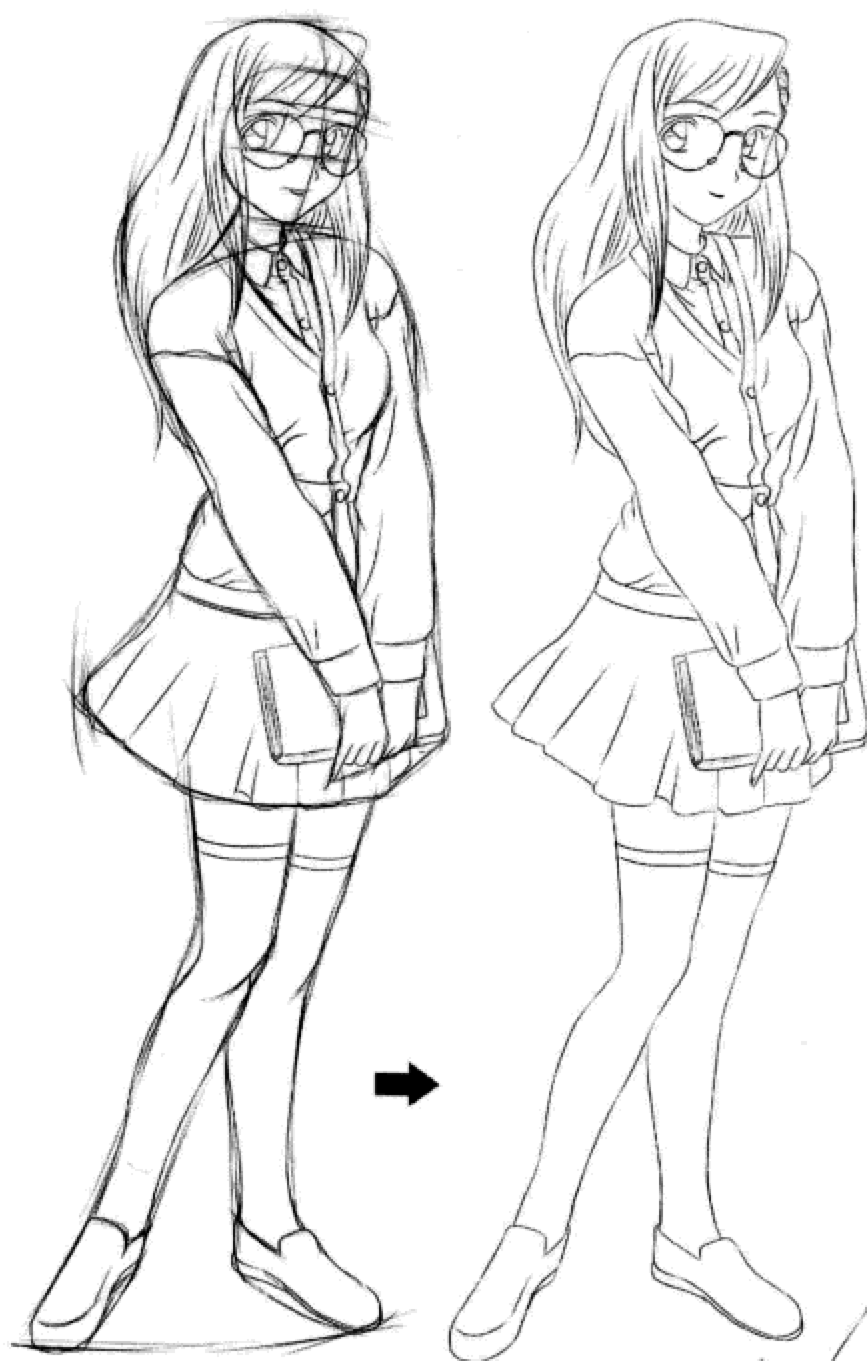
在起稿的基础上，进一步画出人物五官和服饰的外轮廓。

在绘制五官时注意将眼睛的内部轮廓画出来，另外注意眼神的把握。

❸

下面继续为人物添加细节（如：头发、衣服及书等）。

在绘制时注意书的位置及透视关系的把握。



❹

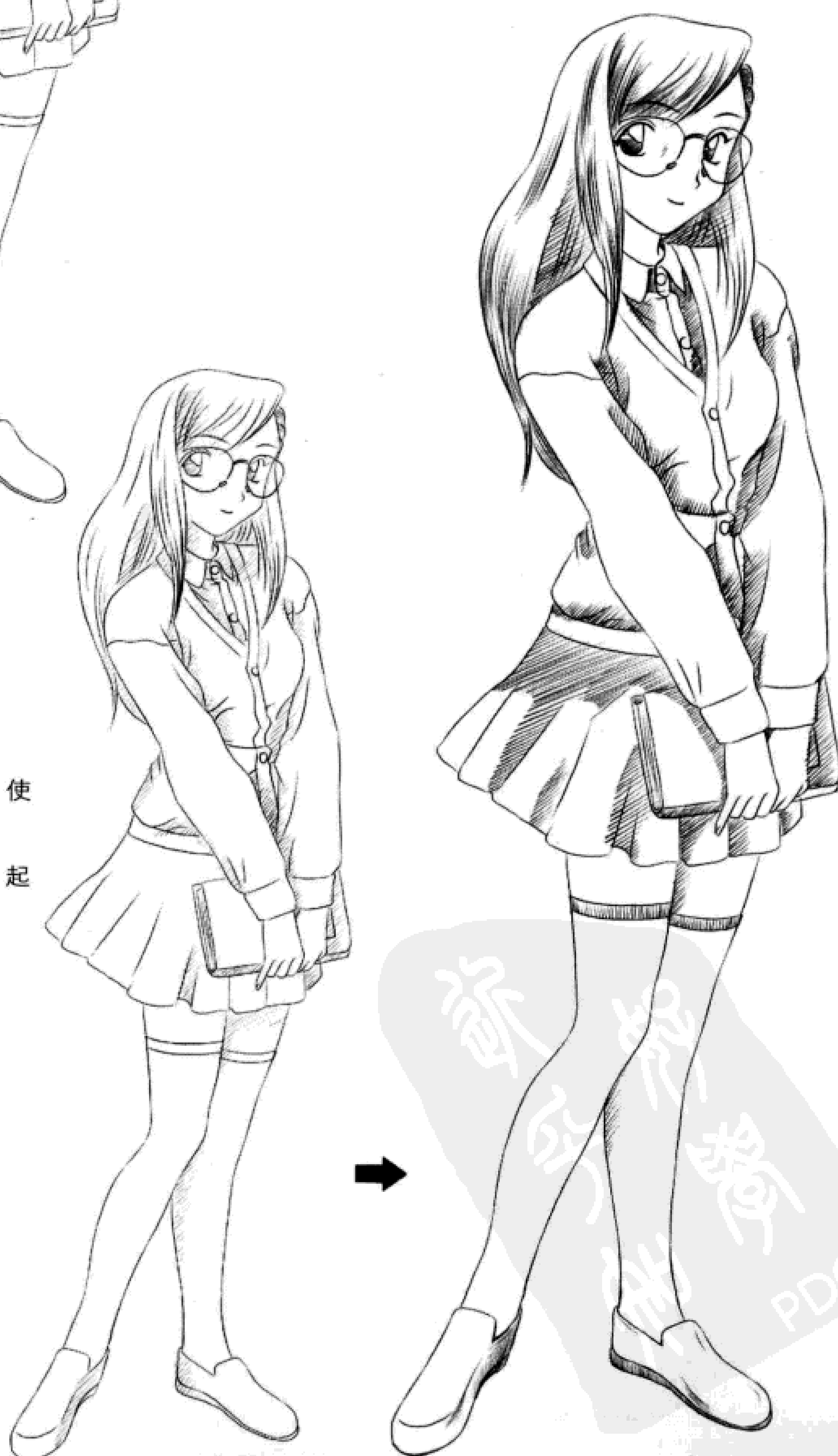
对线稿整体进行细致地调整，并继续为其添加细节（如：头发、衣服、眼镜等装饰物）。

在绘画时注意装饰物的大小比例。

❺

接下来整体调整人物，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。

在绘制时注意一些重要的辅助线可以保留。



❻

线稿绘画完成后为人物添加少量的调子效果，使人物看起来更具立体感。

绘画时注意起初的调子不要画得太重、太多，起到提示的作用即可。

❼

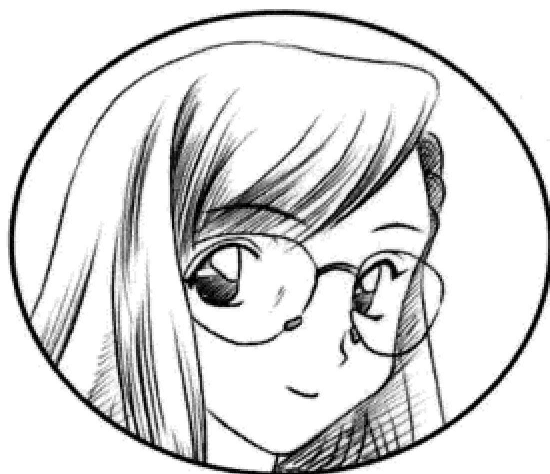
接下来在原有调子的基础上加强对五官和衣服的绘制，这样我们就可以看到最终的画面效果了。

绘画时注意眼镜的细节刻画。

知识型既定的服饰

眼镜、书等是最能够表现“知识”的要素。

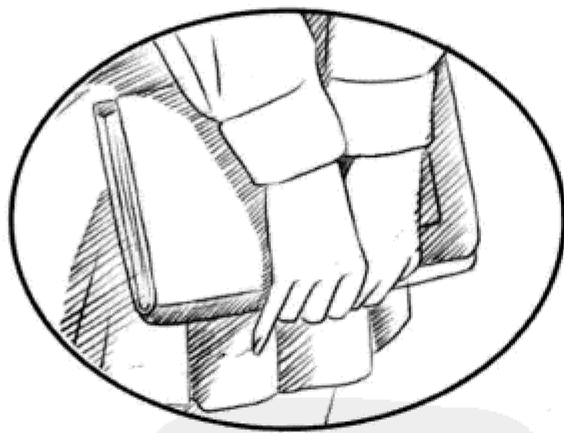




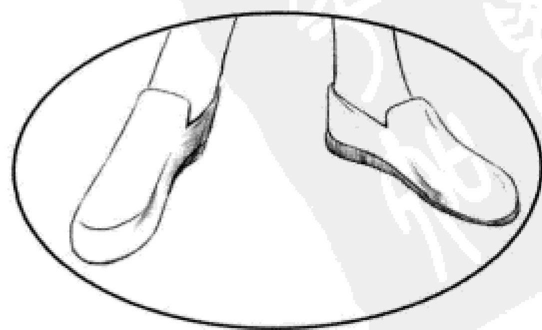
眼镜对“知识型”人物来说是最具说服力的重要元素之一。



衬衫搭配毛衣外套，给人以严谨的感觉，很适合“知识型”人物的特征。



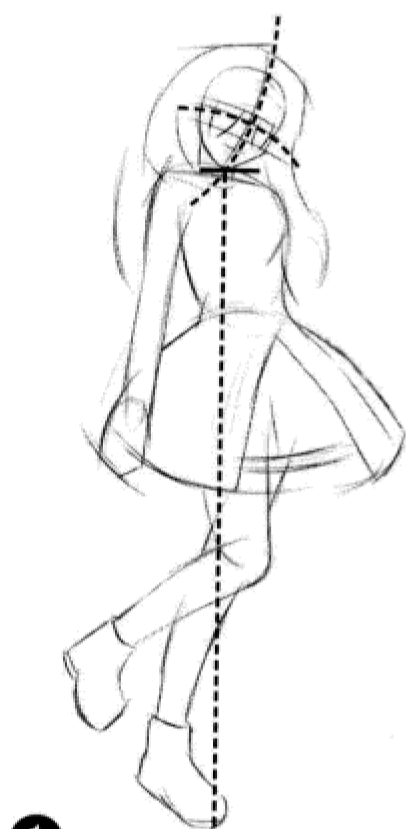
书是继眼镜之后另一个重要的元素。



根据人物角色来设定鞋的款式和高度。

千金型

千金型的人物特征是，自信高傲，任性，不在乎别人对自己的看法。另外在发型、衣着上都很讲究，行为举止都透着忽视一切的态度。



❶

确定人物的基本动态，描绘出全身的外轮廓（头发、四肢和服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用面部基准线标注五官的位置。





❷

在基本线草稿的基础上，用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。







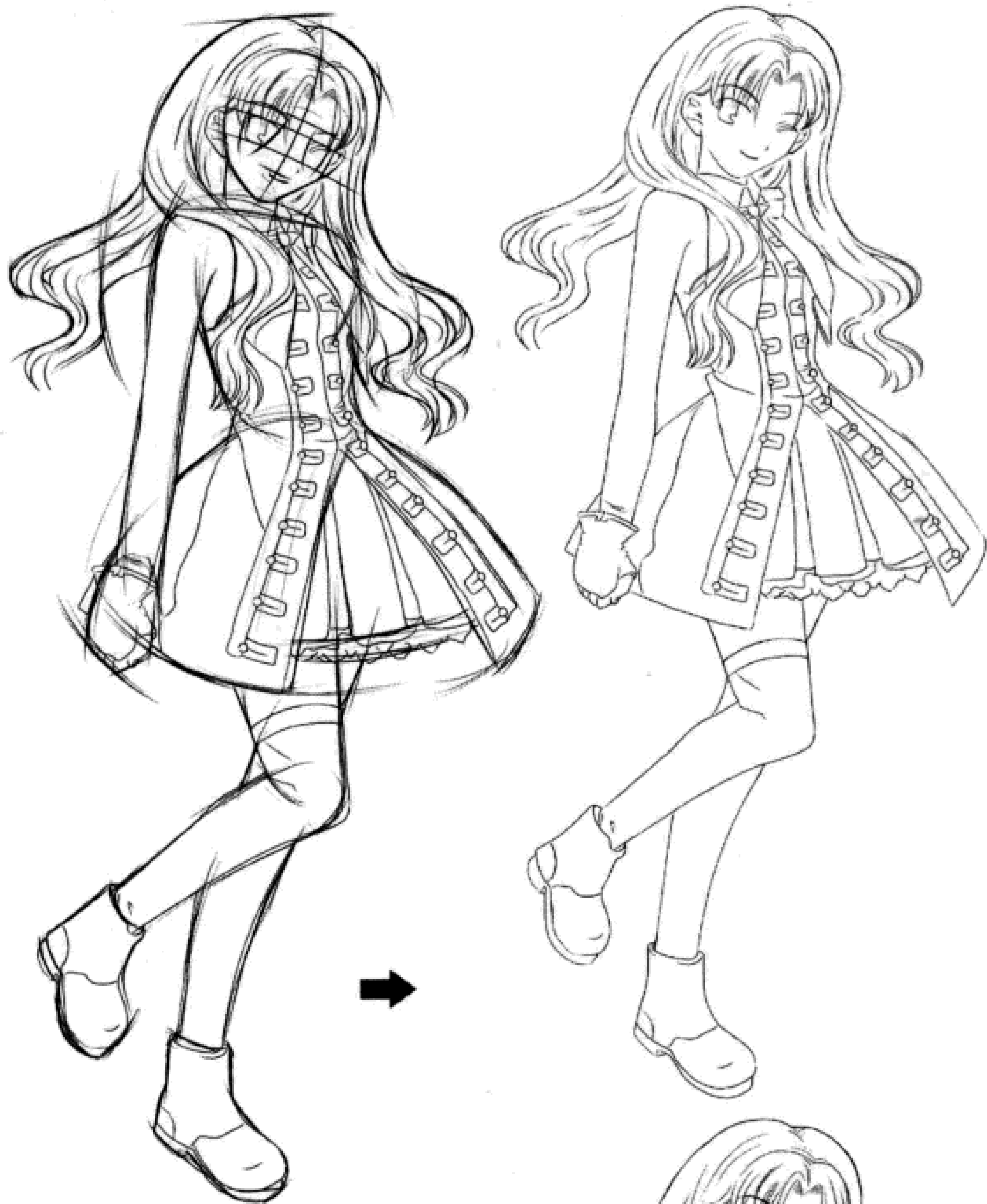
❸

下面沿着外轮廓线加深对头部（五官、头发）和服饰的绘制。

在绘制头部时注意头发的走向及线条的流畅性，另外将眼睛和耳朵的内部结构画出来。

❹

对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节地刻画（如：手套、长袜和服饰等）。



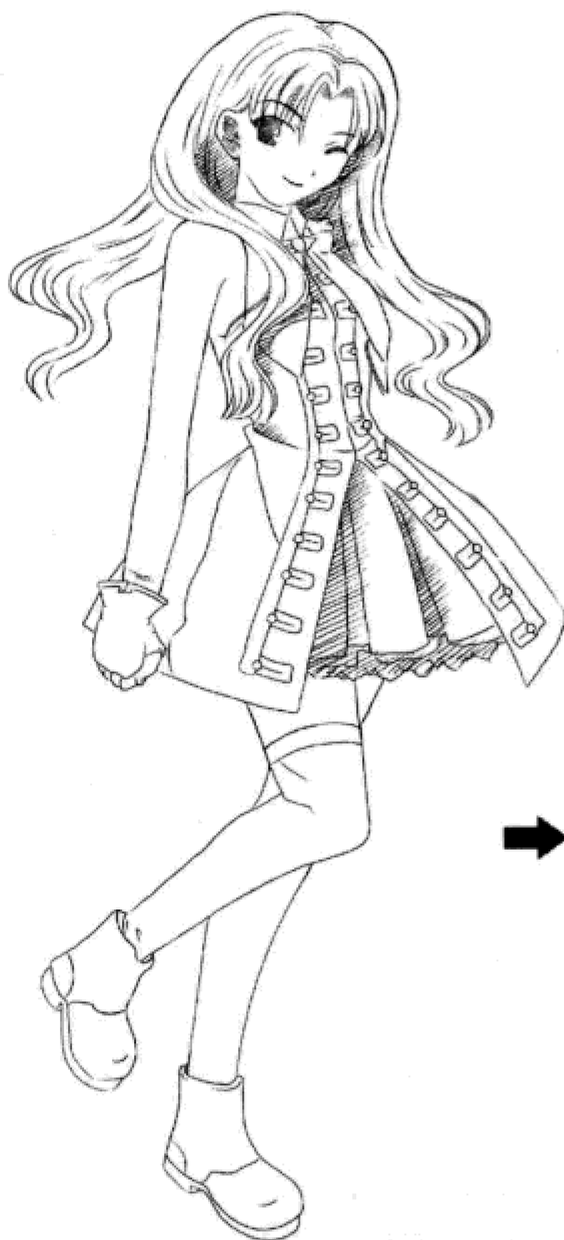
5

接下来对服饰的局部进行深入刻画。

在绘制时注意图案具有一定的规律性。

6

整体调整人物及添加细节部分，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。





7

下面继续刻画细节并为其绘制阴影效果，以增加画面的层次感和立体感。

绘画时注意调子的线条不要太重，标明暗面的大体位置即可。

8

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画（如：头发、五官、四肢和衣服等），使画面的层次感更加突出。

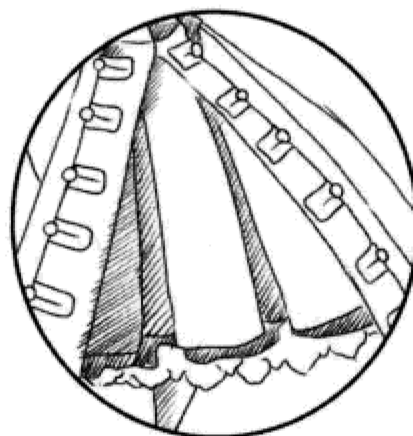
在绘画时注意线条的粗细和轻重明暗的变化。

千金型既定的服饰

千金型人物形象的服饰特征多以华丽、正式的服装为主，衣服的面料比较好。

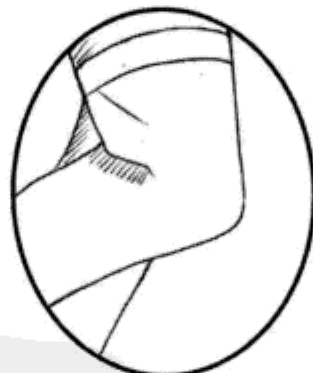


在细节处有许多独特、精巧的小设计。绘制时注意细节处的造型感和层次感。



制服的布料质感都比较硬，所以形成的皱褶比较直挺、尖锐，纹理比较明朗、清晰。





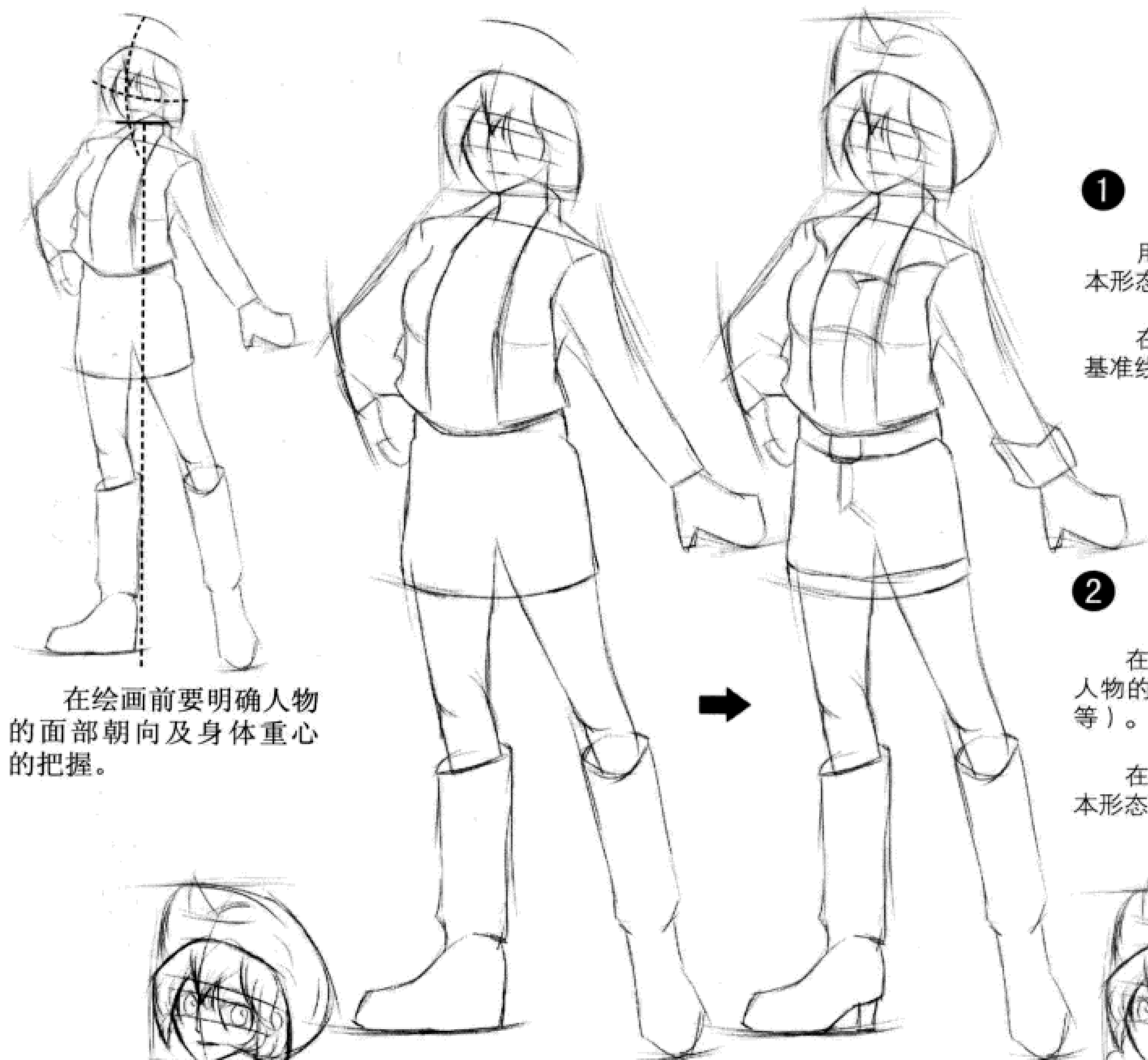
细节部分的搭配也很合适。



注意鞋子的款式造型要与服装搭配。

野性型

野性型的人物特征是，性格外向，健康的个性派，给人以不拘小节、无法无天的感觉。另外在发型、衣着上都比较夸张。



在绘画前要明确人物的面部朝向及身体重心的把握。

❶

用简单的线条确定人物的基本形态和全身的外轮廓。

在绘制面部时可以通过面部基准线来确定五官的位置。

❷

在草稿线的基础上继续添加人物的外轮廓（如：头部和服饰等）。

在绘画时注意保持人物的基本形态。



❸

下面继续对人物进行细致地刻画，在绘制五官时，要将眼睛的结构画出来，其次注意表情的刻画。

❹

对线稿整体进行细致地调整，并加深对服饰的刻画。

在绘画时注意衣服结构及外形的把握。









❺

继续对线稿进行深入细致地刻画，在绘制头发时，注意外形的把握，其次注意衣服上细节的刻画（如：裤带、裙边及靴子上的花纹等）。

❻

接下来整体调整人物，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。

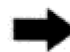
在绘制时注意线条粗细、轻重的把握。

❼

下面为人物添加调子，以加强人物的层次感和立体效果。

在绘画时注意调子的线条不要太重，排列时可以松散些，明确阴暗面的具体位置即可。







❽

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画（如：头发、五官和衣服等），使画面的层次感更加突出。

在绘画时注意眼神的刻画及画面整体效果的把握。

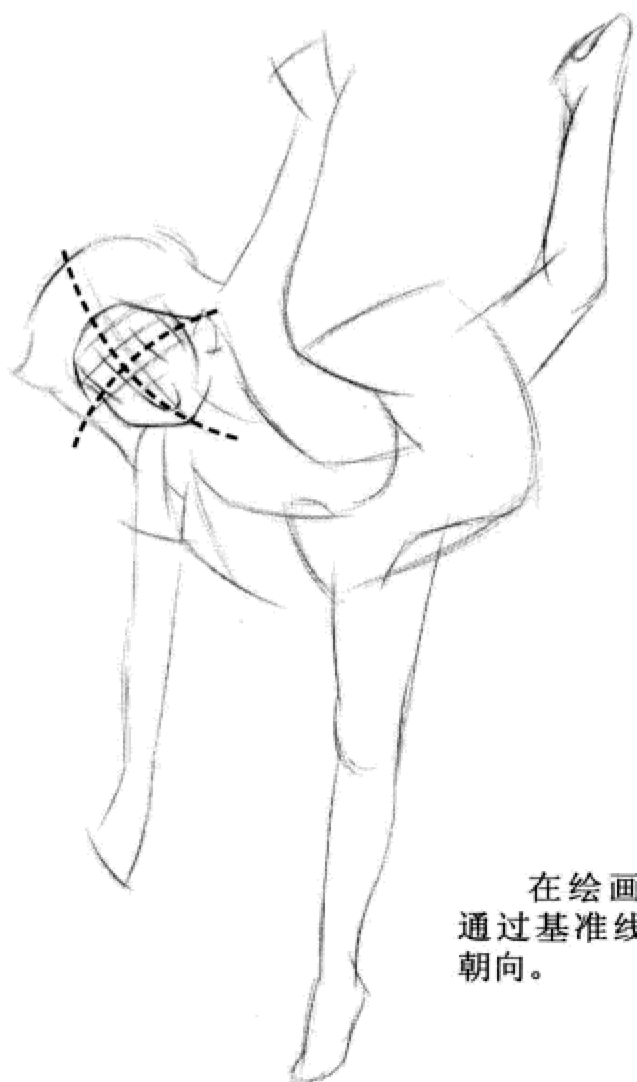
野性型既定的服饰

由于自我主义非常强烈，野性型人物形象的穿着多以重叠、凌乱的搭配方式出现，配件有帽子和皮靴等。



调皮型

调皮型的人物特征是，面部表情丰富，动作夸张，十足的演技派是区别于其他类型最明显的特征。



在绘画之前首先通过基准线确定人物朝向。



❶

首先用简单的线条画出人物的外轮廓及基本动态（如：头发、五官和服饰等）。

在绘制五官时可以借助面部基准线来确定五官的位置。





❷

在上一步线稿的基础上继续为人物添加效果（如：头发、五官、衣服和鞋子等）。

在绘制头部时注意头发的走向，要做到杂而不乱，另外注意眼神和表情的刻画。

❸

下面继续为人物添加细节（如：头发和服饰等）。

在绘制鞋子时注意透视关系的把握。







❹

接下来对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节的刻画，绘画完成后将起稿线擦除以查看效果。

在绘画时注意线条轻重、粗细的把握。



❺

通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

在绘画时注意调子的线条要画得轻一些，明确调子的位置即可。

❻

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

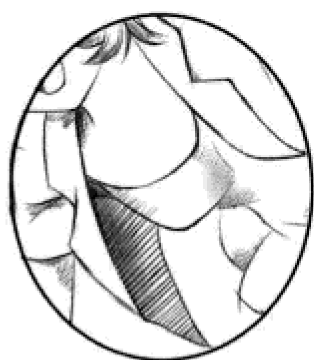
在绘画时注意线条的粗细和轻重的变化。

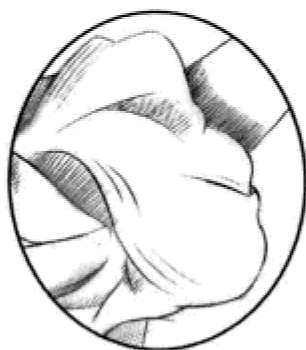
调皮型既定的服饰

由于调皮型人物的姿态和动作比较夸张，所以在服饰上以随意性和便于运动的服饰为主。

这套服装造型，舒适中略带可爱的味道，凸显出人物俏皮可爱的个性。

服饰的选择与绘制，要配合人物的动作姿态。

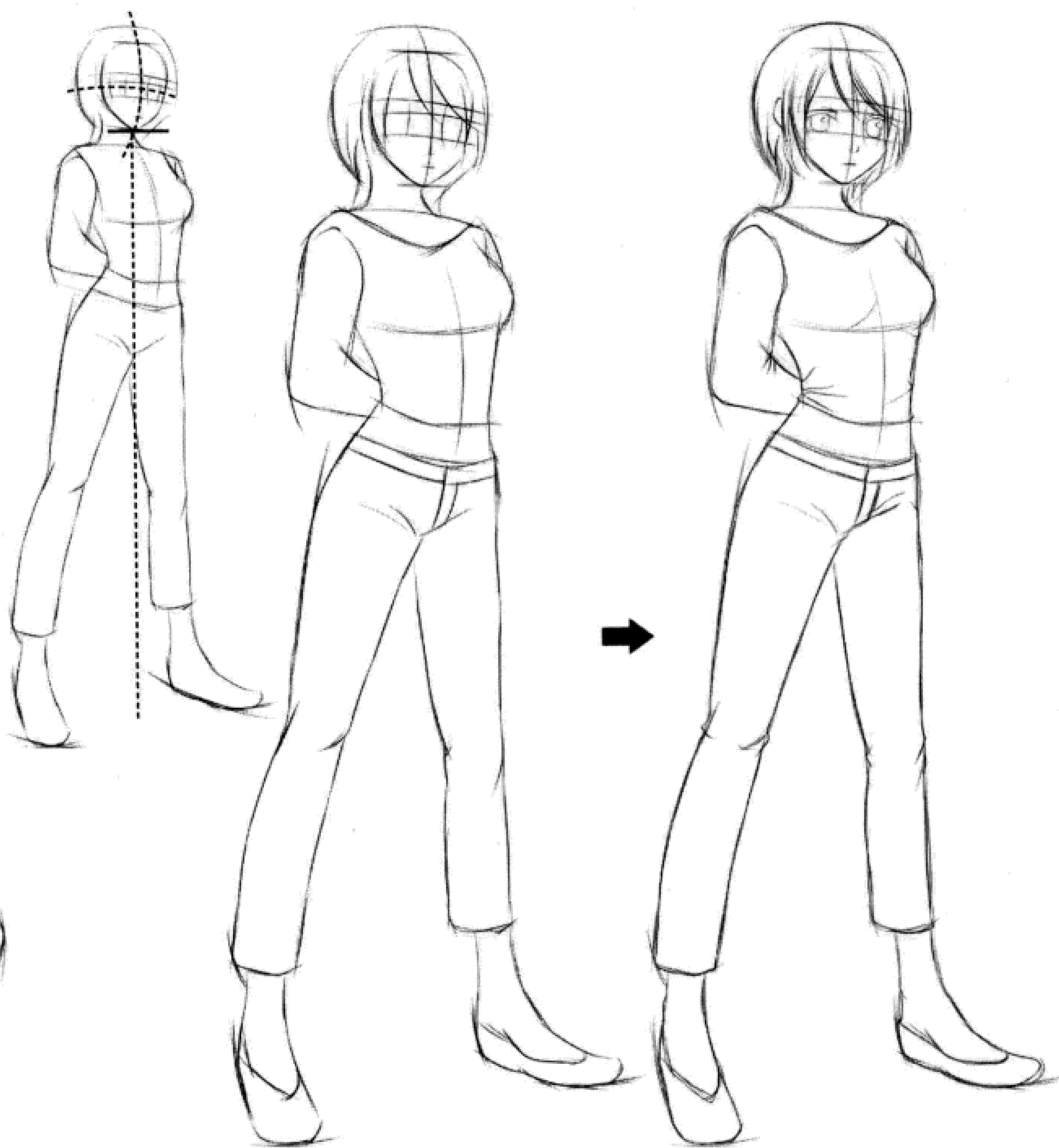




吊带群搭配开身的小褂子，服装虽然简单，但搭配在一起能够衬托人物性格。

精干型

精干型的人物特征是，外向、开放、自信，属于积极的类型，另外在发型、身材和服饰上也能够明显地突出特征。



在绘画之前可以通过基准线来衡量人物的面部朝向和基本动态。



❶

首先用简炼的线条画出人物的外轮廓及基本动态。

在绘画时注意人物的身体比例，即外部形态的塑造。

❷

在起稿线的基础上继续为人物添加效果（如：头发、五官、衣服和鞋子等）。

在绘制头发时注意头发的走向，在绘制眼睛时注意眼睛的内部轮廓及眼神的把握。

❸

继续对头发和服饰进行细致地刻画。

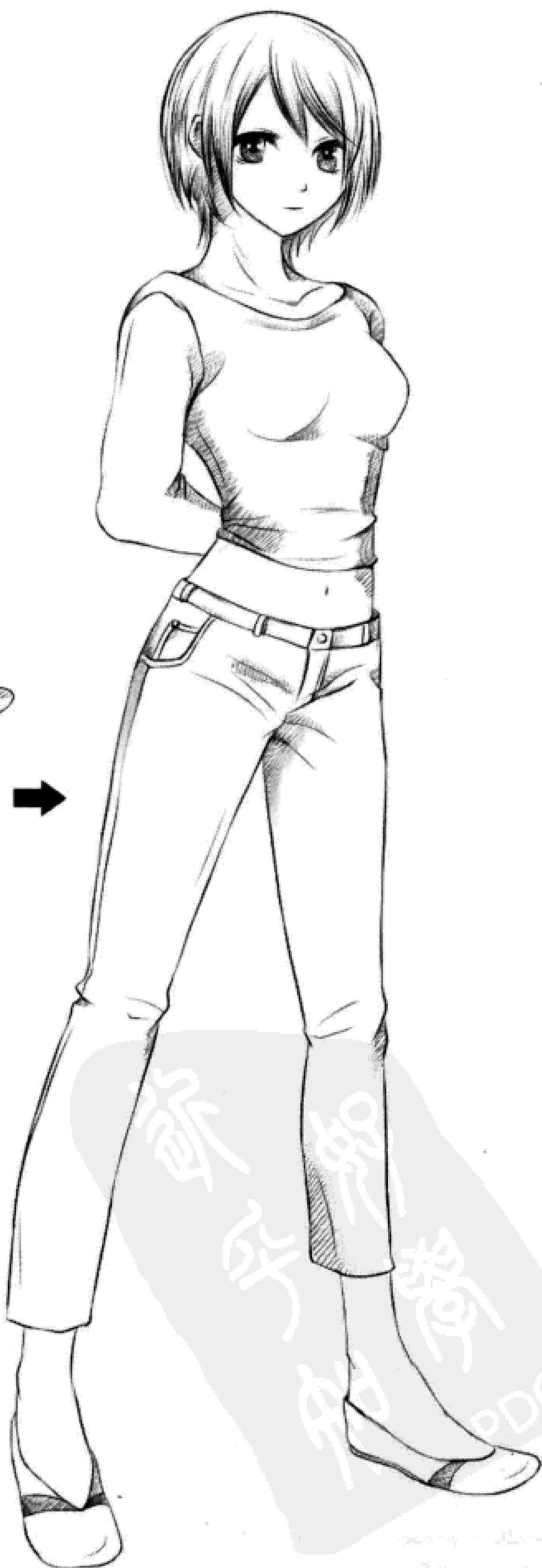
在绘制头发时注意线条的流畅性，其次注意衣服上细节的处理（如：裤腰、鞋子及衣服上大的皱褶等）。



4

接下来对人物进行整体地调整，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果，这样我们便完成了线稿的绘制。

在绘制时注意线条粗细、轻重的变化。



5

接下来继续刻画细节并为其绘制初步的阴影效果，以增加画面的层次感和人物的立体感。

绘画时注意调子的线条不要太重，标明暗面的大体位置即可。

6

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画（如：头发、五官、四肢和衣服等），使画面的层次感更加突出，人物形象更加明显，这样我们便完成了人物的绘制。

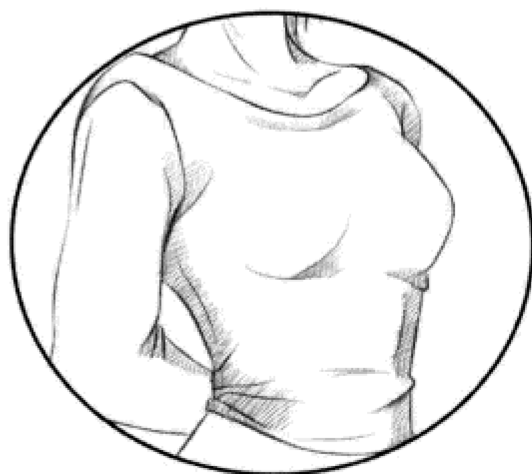
在绘画时注意线条的粗细和轻重明暗的变化（五官可以画得重一些，突出人物特征）。

精干型既定的服饰

由于人物身材挺拔，气质出众，所以精干型的服饰特征是，人物形象以贴身、能够显示身材的服饰为主。



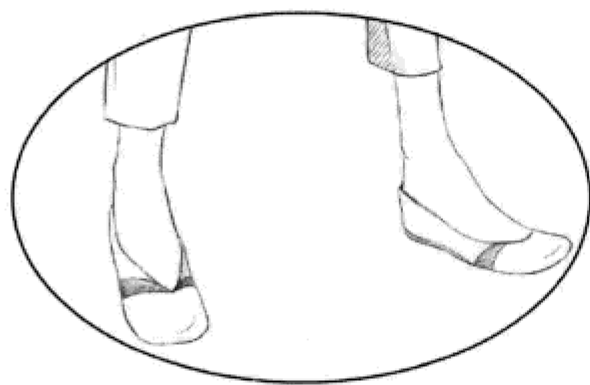
紧身T恤、九分牛仔裤、平底休闲鞋，很男孩子气，但也不缺失性感魅力。



大V字领，衣服看上去时尚、前卫、大方。



牛仔裤是百搭的类型，在选择款式时要和上身的衣服相匹配。此牛仔裤腰围刚刚好，使人物特征更加明显。



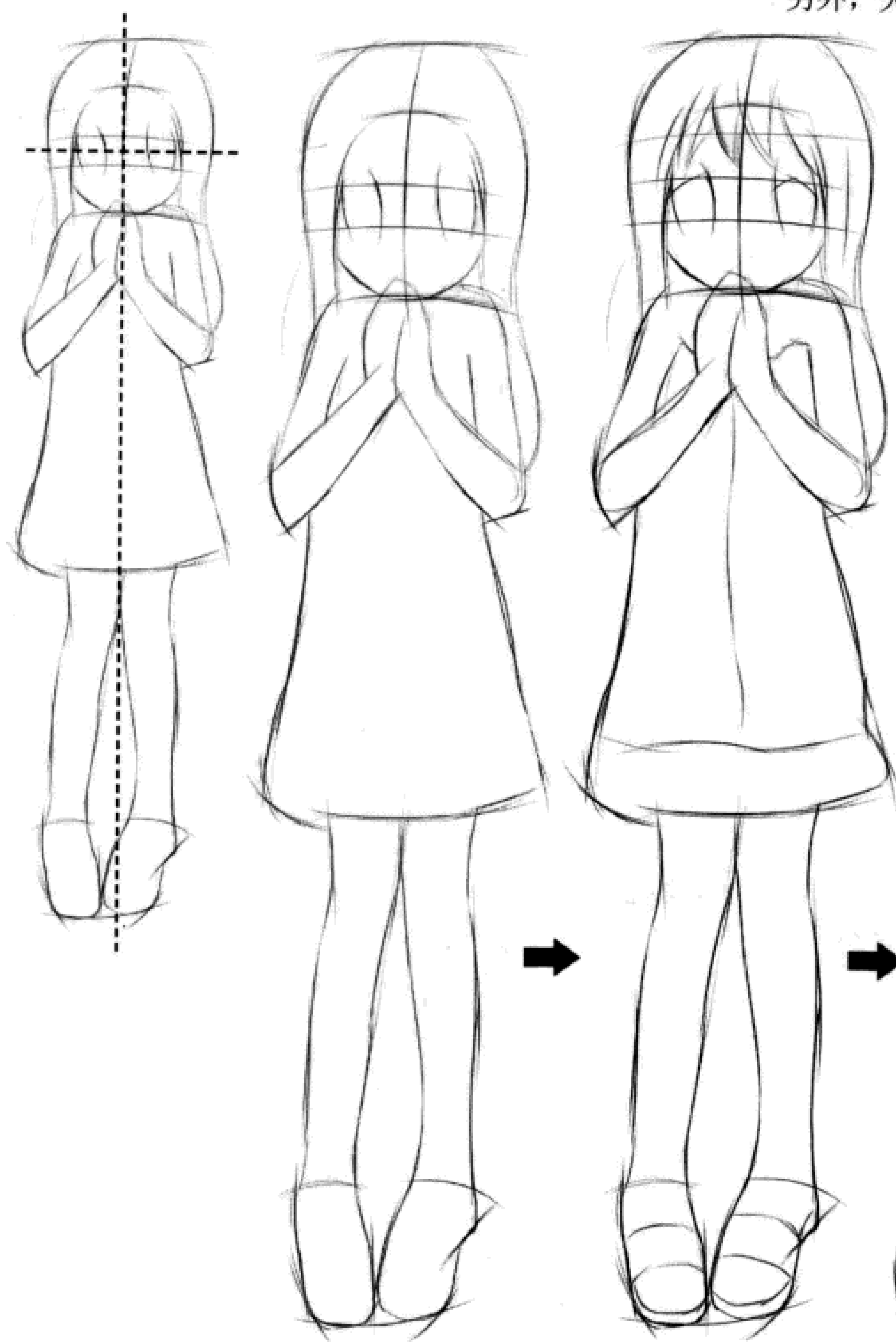
平底鞋是“精干型”的重要元素之一，这里的鞋子款式独特，在严谨中又透着几分活泼，使人物形象更加鲜明。



小女孩型

小女孩型并不等于是小孩，它指的是身高、作风、外表等很像小孩。

另外，天真无邪、纯真、健康是其基本特征。



❶

使用简单的线条来确定人物的基本动态，描绘出全身的轮廓（头部、四肢和简单的服饰等）。

在绘制服饰和鞋子时，只要明确其大致位置即可。

❷

在基本线草稿的基础上，对头部和服饰进行深入绘画，利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。

在绘画时注意身体比例的把握。



❸

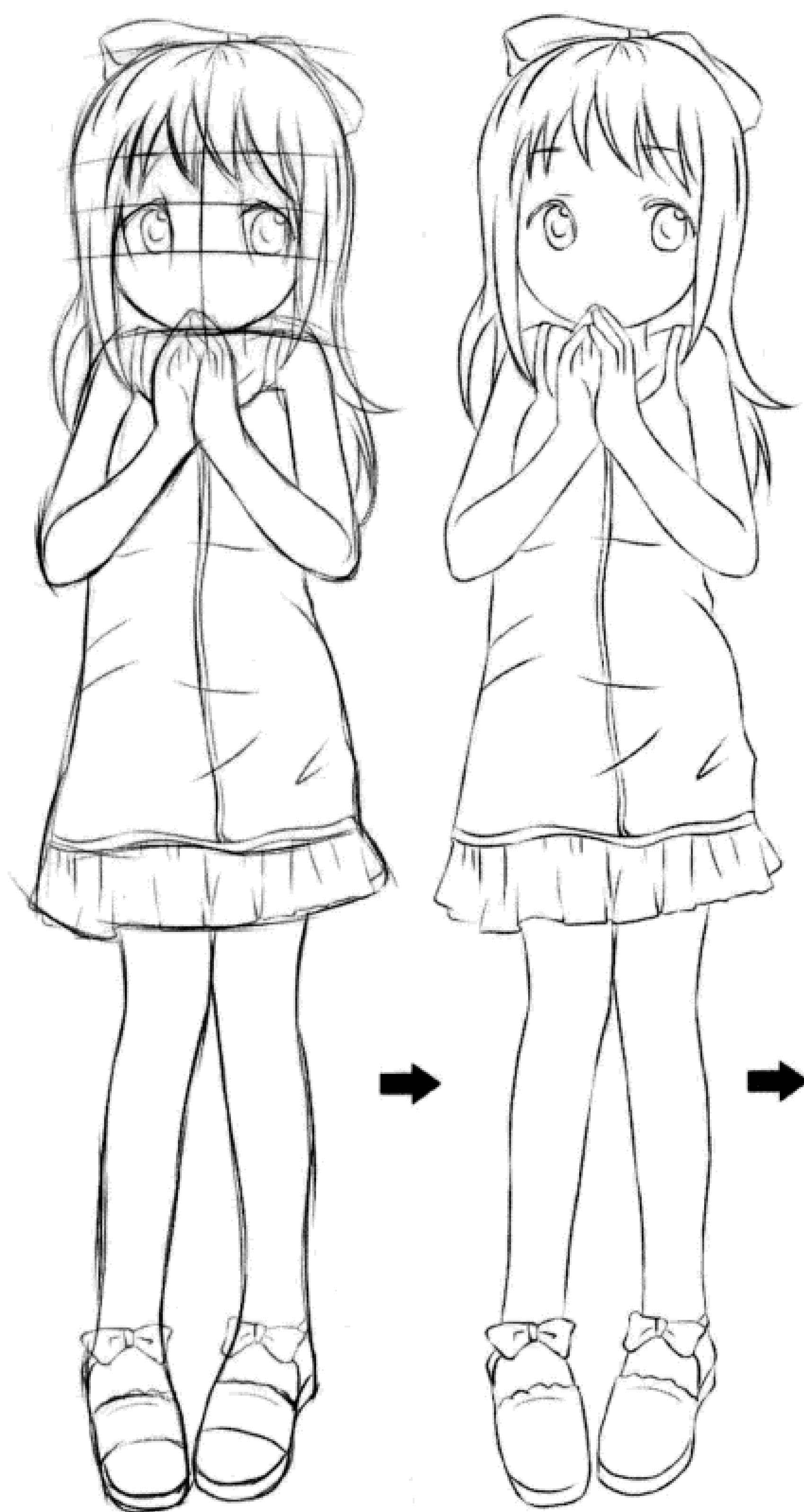
下面继续对人物进行深入细致地刻画，使头发、五官、四肢和服饰的外形开始变得清晰化。

在绘制五官时，要将眼睛的结构画出来，其次注意眼神和表情的刻画。另外在绘制手部时注意每根手指的外形。

❹

对线稿整体进行细致地调整，并加深对头发和服饰的刻画。

在绘画时注意把握好皱褶的位置及线条的轻重。



5

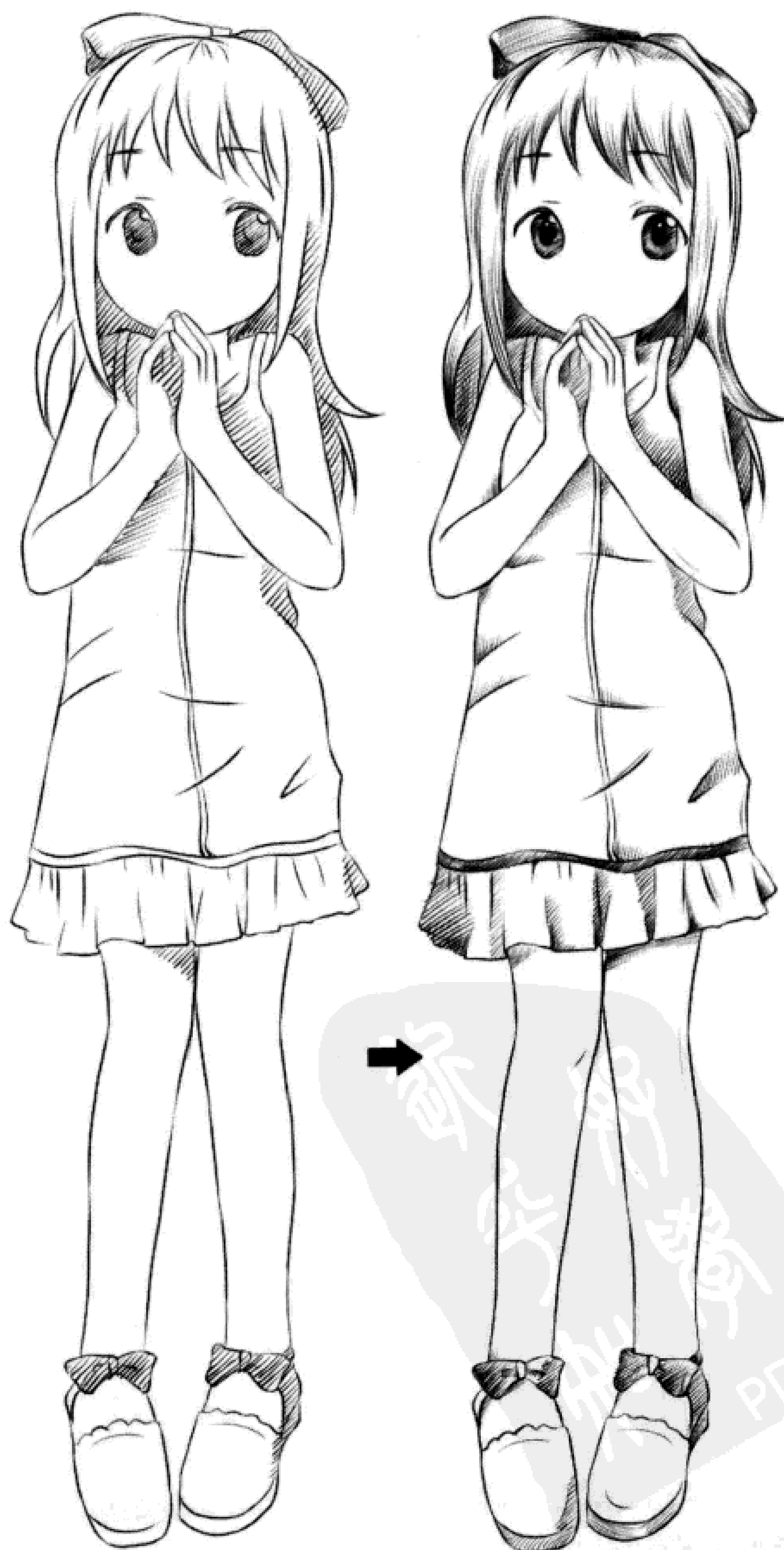
接下来为人物添加细节（如：发带和鞋子上的装饰物）。

在绘制发带时，注意将发带画得随意些，其次注意蝴蝶结与鞋子的大小比例。

6

下面对人物进行整体地调整，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果，这样我们便完成了线稿的绘制。

在绘制时注意线条粗细、轻重的把握。



7

在线稿的基础上为其绘制阴影效果，以增加画面的层次感和立体感。

绘画时注意调子的线条不要太重（方便后面的覆盖），标明暗面的大体位置即可。

8

在原有调子的基础上继续对人物进行深入细致地刻画（如：头发、五官、四肢和衣服等），使人物形象更加突出，这样我们便完成了人物最终的绘制。

在绘画时注意线条要有粗细、轻重和明暗的变化。

小女孩型既定的服饰

小女孩型人物形象的服饰特征是，以便于活动的衣服为主，不用十分合体，宽大一些也可以，看起来具有孩子的朝气和活泼感。



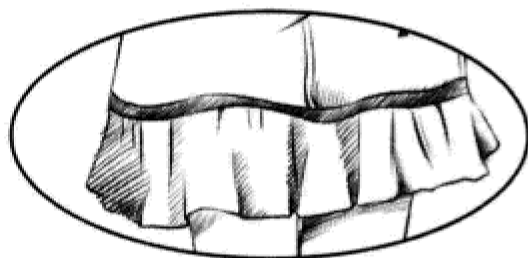
这套服装造型非常可爱，短小的连衣裙搭配带有蝴蝶结的鞋子，将“小女孩”的特征表现得淋漓尽致。



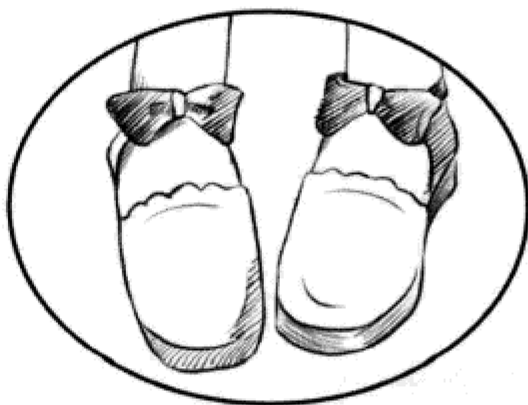
发带是看起来最具代表性的装饰，头上系一个发带会显得非常饱满和稚气。在绘画时要将发带画得大一些，这样更能够突出人物特征。







裙摆处的小花边，简短可爱，为服饰增添了一丝的童趣和俏皮感。



鞋子上的细节部分装饰性较强，能够衬托人物性格。









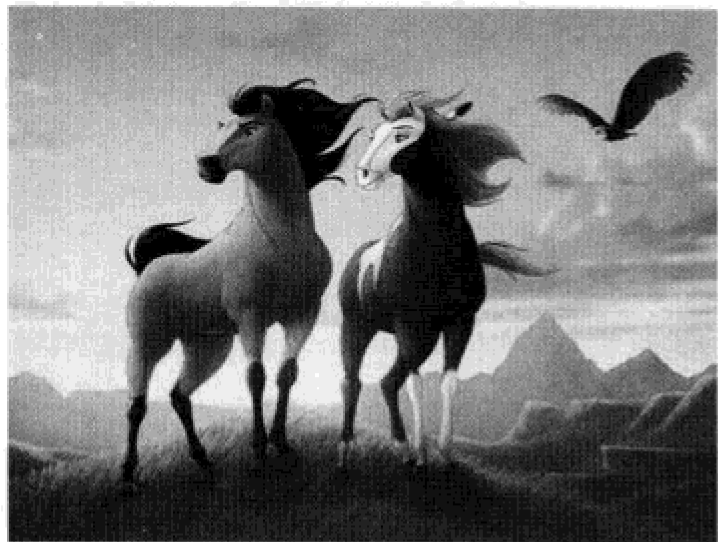


第六章　动漫作品中动物的绘制技法

在动漫世界里，动物造型是一个不可或缺的重要角色，众多生动、个性十足的卡通动物造型都成为了“大明星”。

本章我们来学习动漫作品中动物的基本造型特点和绘制技巧。

动物造型的基本模式及绘制技巧


写实模式

在动漫世界里，动物造型是一个不可或缺的重要角色，众多生动、个性十足的卡通动物造型都成为了“大明星”。

左图出自迪士尼动画片《小马王》。下图所示为迪士尼经典动画“明星”——“小熊维尼”和“跳跳虎”。


拟人模式

动物造型在绘制上相对于卡通人物简单很多，但是要想把卡通动物的个性及情绪传达出来，也是要经过仔细思考的。

动物的造型千变万化，但主要的表现模式有两种：写实模式和拟人模式。

写实模式

写实模式的动物造型是在保留动物的基本形态基础上进行适当的合理的夸张变形，保留了动物自身的结构、外貌和生理等特征。







写实模式的动物造型外形上与人类形象没有什么关联，只是有着像人类一样丰富的表情和气质。



现实中的小猫

写实模式的卡通动物造型可以被赋予人类的情感与个性，拟人化的表情可以表达更加丰富的故事情节及性格特征。但动物的拟人化表情是建立在动物的基本特征上的，例如，开心的小猫不但要有一个欢笑的表情，同时还要有三瓣形状的嘴巴、长长的胡须等外貌特征（如下图所示）。



赋予拟人化表情（哀伤）的卡通猫造型



赋予拟人化表情（开心）的卡通猫造型



赋予拟人化表情（害羞）的卡通猫造型

拟人模式

拟人模式的动物造型更加人性化，虽然外形保留了动物的特征，但它们直立行走，使用人类的语言，有时还会穿上人类的服装，习惯于人类的生活方式。



动物的拟人化动作包含的方面很广，不仅仅是像人一样直立行走，动作上也要像人类一样富有变化，与此同时还需要加入服装、职业、性格等人类特有的特征。



在绘制拟人模式的动物造型时基本上要遵从两个特征。

第一，动态特征。动物的体态特征是最具变化的，动态是一个重要的趣味点，有趣的动作可以使卡通造型更加惹人喜爱。

第二，表情特征。丰富、生动的表情使其在性格表现上有很大的空间，通过不同的表情绘制，可以更好地表现动物的特征。



骄傲的小猫



❶

确定小猫的基本动态，用简练的线条勾勒出全身的轮廓线。在绘画时注意头部与身体的比例关系。





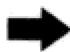
❷

在轮廓线的基础上从头部开始逐步细致地刻画。在绘画时注意头部的朝向及表情。



❸

逐步将小猫的动态清晰化。在绘画时注意四肢的动态和位置，在描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。

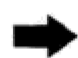




❹

在动态轮廓的基础上，适当地绘制一些毛发，增强小猫的真实感（在绘制毛发时除了注意线条的粗细和轻重的变化外，还要注意毛发的层次感）。







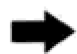
❺

接下来在线稿的基础上简单地绘制出阴影的位置（在绘制阴影时要有一定的概括性），以增强小猫的层次感和立体感。

❻

继续加强对阴影的刻画，重点突出五官，在绘制五官时要注意表情和眼神的把握。







❼

在初步调子的基础上，继续对小猫的身子进行深入刻画。在绘制毛发时要注意层次感，这样可以增加毛发的真实度。

❽

接下来为小猫添加一些装饰性的花纹（在绘画时注意花纹要跟着猫的形体走）。

❾

为小猫添加胡须并整体调整画面，完成一只骄傲的小猫的绘制。

眼睛是五官刻画的重点。要明确眼珠颜色的深浅度，明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置。

表情与肢体动态的合理搭配可以使小猫看上去更加生动、可爱。



大嘴鸟

❶

用细致的线条将大嘴鸟的造型动态清晰化（确定出头部、躯干、尾巴和爪子的位置），绘制时要注意头部与身体的协调性，并且掌握好动作的平衡感，适当的枝叶搭配会使画面看上去更真实、生动。

在勾勒线稿时可以将鸟的嘴巴画得大一些、夸张一些，与身体形成鲜明的对比，突出其造型特点。

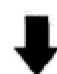
在绘制五官时要注意眼神的把握和嘴巴的弯曲程度，另外爪子的绘制也很重要。





❷

接下来在线稿的基础上简单地绘制出阴影的位置（在绘制阴影的同时要用深浅表现出鸟和枝叶的固有色），以增强画面的层次感和立体感。



❸

继续加强对大嘴鸟的刻画，在绘画时要将重点放在眼睛、翅膀和爪子等部位上。



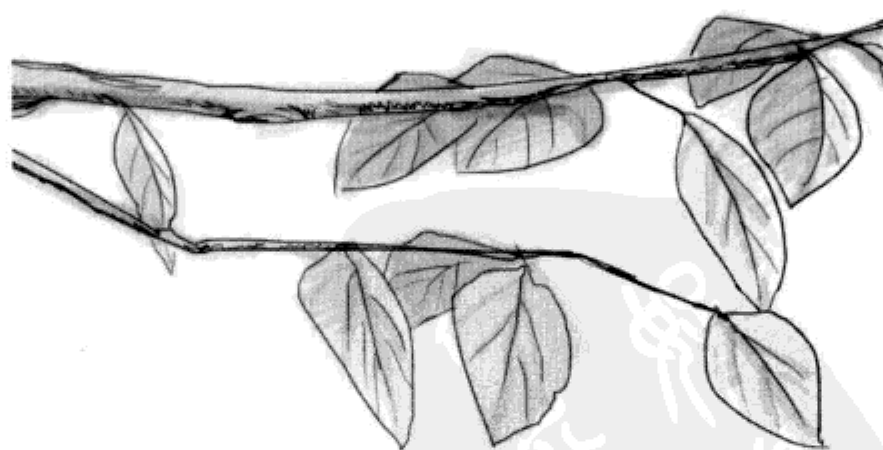


❹

刻画枝叶，在绘制时要注意枝干的形态，以及与大嘴鸟的协调性（注意爪子与枝干衔接处的表现）。



树木的枝叶具有重叠性和伸展性。认清叶子的形状、生长特点，再配合多样的线条变化，才可以将树木绘制得自然生动。



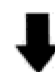
除了大嘴的表现外，眼睛也是刻画的重点，圆溜溜的大眼睛使小鸟看上去格外可爱。绘制时要明确眼珠颜色的深浅度，明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置。



❺

在画好初步形态后，继续对细节进行刻画（如：眼睛、翅膀、羽毛、爪子）。

在绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化，另外羽毛的走向也很重要。



❻

修饰细节并整体调整画面，完成大嘴鸟的绘制。

鸟的种类繁多，不同种类的鸟在体积、形状、颜色及生活习性等方面都存在着很大的差异。绘制卡通鸟时经常要根据原形的气质和角色性格的不同来加入独特的夸张模式。

雄狮



❶

用简练的线条勾勒出狮子全身的轮廓，明确它的基本姿态。在绘画时注意头部与身体的比例关系。



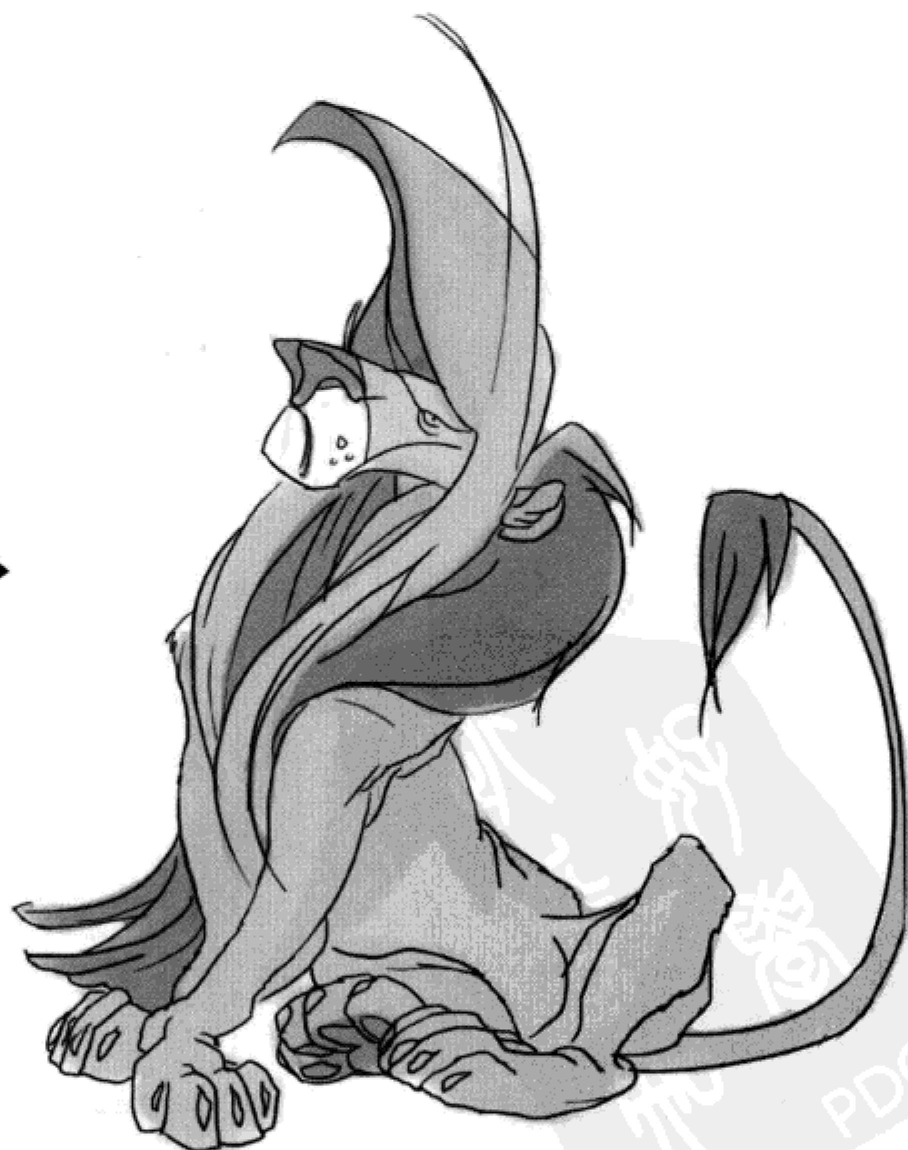
❷

在轮廓线的基础上从头部开始逐步进行细致地刻画（在绘画时要表现出雄狮“抬头挺胸”的威风姿态）。



❸

继续对狮子的线稿进行细致地刻画，将其肢体动态清楚地表现出来。绘制时注意四肢的结构、位置关系，另外还要注意尾巴线条的随意性。



❹

接下来在线稿的基础上简单地绘制出阴影的位置（在绘制阴影时要有一定的概括性）。





❺

继续加强对阴影的刻画，以增强狮子整体的层次感和立体感。

❻

在初步调子的基础上继续对狮子的“毛发”进行深入刻画，增加画面整体的真实感。

绘制鬃毛时可以将其分组进行绘制，注意层次感。



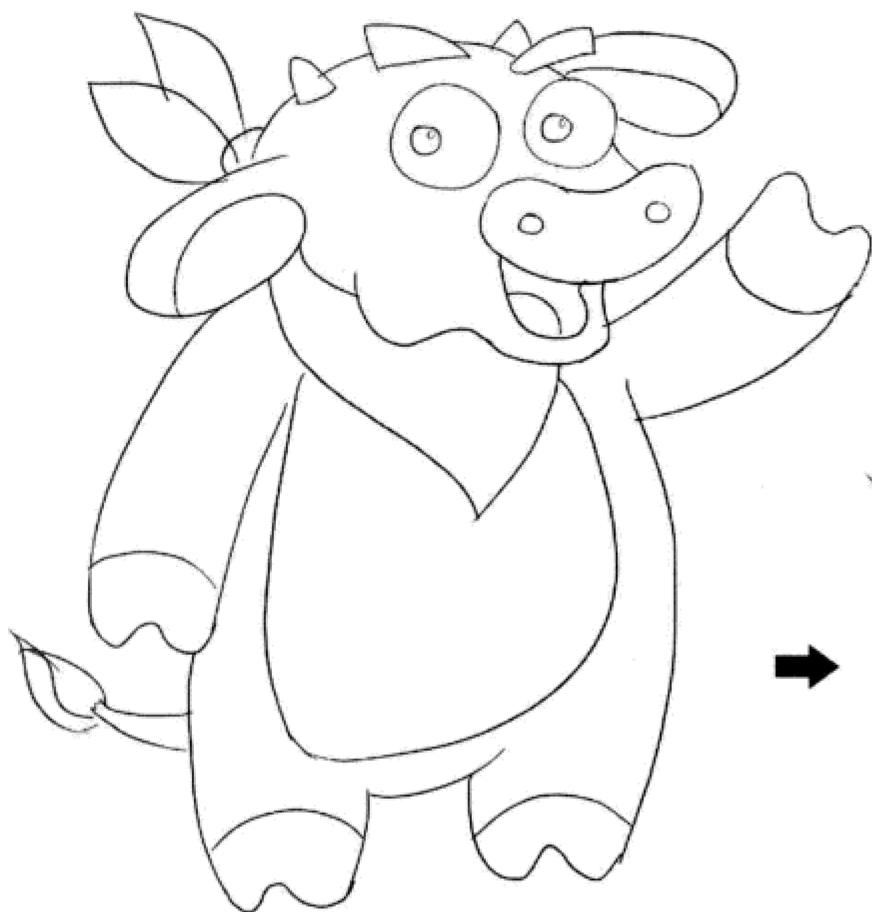
❼

在头部、爪子、尾巴等部位的细节处进行深入刻画（适当地添加投影效果，这样能够很好地起到衬托的作用），并整体调整画面，完成雄狮的绘制。



抬头挺胸、威武的姿态，自然、舒展的鬃毛，生动、逼真的爪部动态……点滴之间塑造出了一头活灵活现的雄狮。

牛绅士



❶

用富于变化的线条绘制出牛绅士的造型动态，注意小牛的面部表情和四肢的自然动态的表现。



❷

在第1步确定好基本造型动态后，可以适当地为小牛添加一些服饰装扮。
拟人的表现手法使小牛看上去活泼可爱、风趣十足。



❸

接下来在线稿的基础上简单地绘制出阴影的位置（在绘制阴影时要有一定的概括性）。



❹

为了增强牛绅士的独特性和趣味性，使用简单有序的线条装饰一下造型（装饰的线条要有一定的规律性）。



5

为牛绅士的服饰（围巾、背心）进行特别的装饰，调整画面，完成绘制。



俏皮的表情，现代的服饰，略显臃肿的身体，使牛绅士看上去憨态可掬、惹人喜爱。



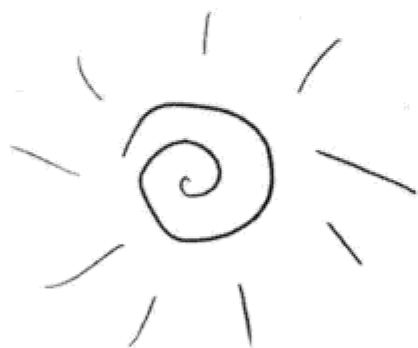
第七章　动漫作品中神怪的绘制技法

我们在一些魔幻类的动漫作品中经常见到各种神怪的动漫形象，它们以其神秘和奇特的面貌吸引着我们的眼球。

本章我们来学习如何在动漫作品中表现这些千奇百怪的神怪形象。

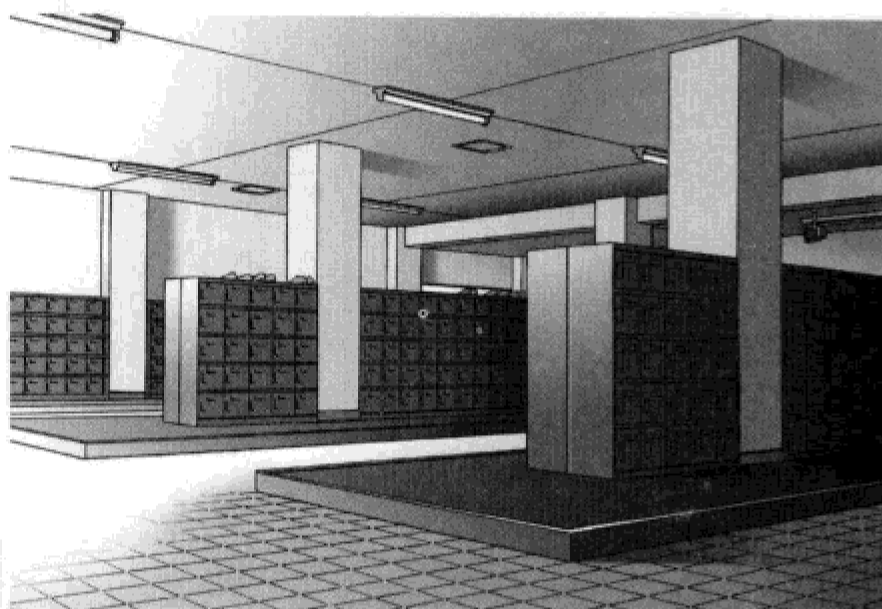
黑暗的表现技法

越黑暗的地方，越会给人带来不祥的感觉，“也许在某个黑暗的角落中会出现鬼怪”是我们常常冒出的想法。

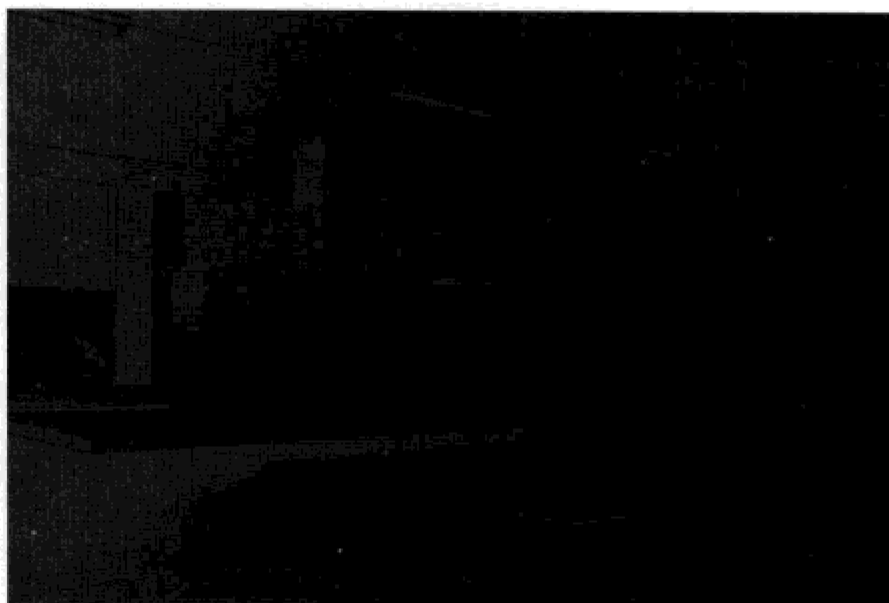


能够看清楚的、明亮的地方是没有恐惧感的。

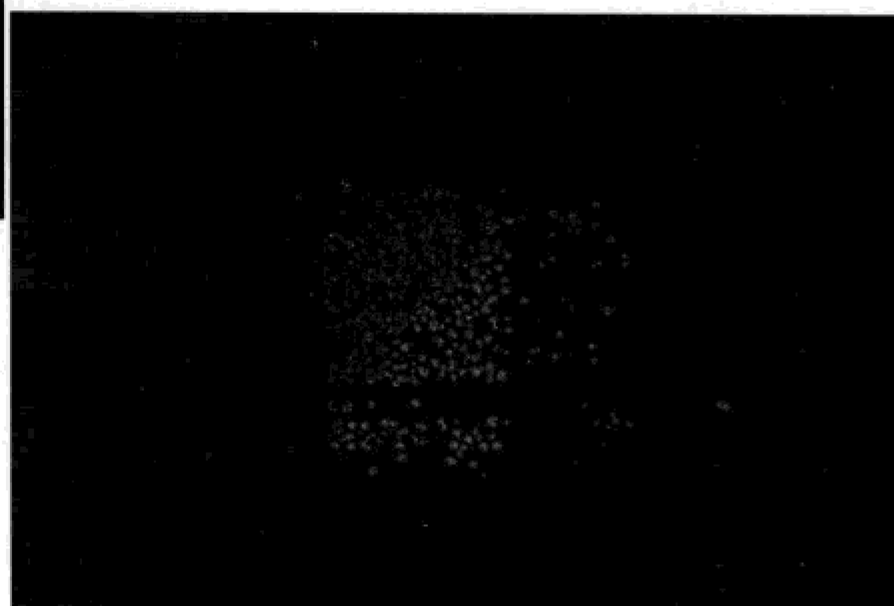
用来表现神怪的元素大都是黑暗的、负面的。营造出恐怖的感觉是画好鬼怪的第一步。



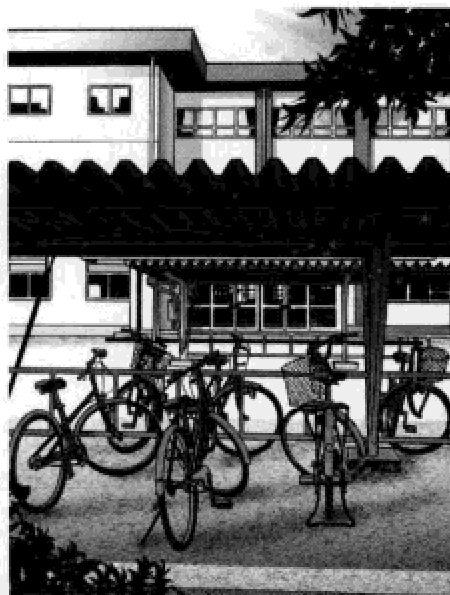
黑色和灰色是表现恐怖气氛的很好的颜色。



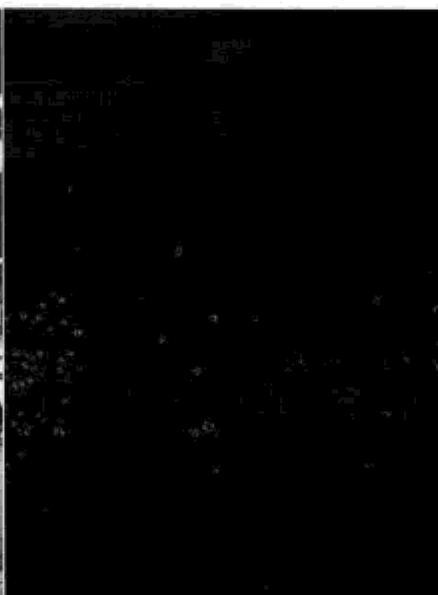
妖怪大都是栖身在黑暗的地方。



环境越黑暗，恐怖的感觉越强烈。



明亮的环境不会让人产生不好的感觉。



同样的场景变得黑暗起来，恐怖的感觉就来了。



场景越黑暗，恐怖的感觉也会越强烈。



在黑暗的场景中画上一些鬼怪，就形成了一个恐怖的、让人不想接近的环境。

腐烂和折断的表现技法

腐烂的效果往往会让人产生厌恶，可以利用这一特征来表现恐怖感。



可以使用简单的阴影画出面部的肮脏感，以表现面部肌肉的破损。

骨头露出的多少决定了肌肉腐烂的程度。



划破的伤口要注意表现出皮肤的厚度，才会显得真实。

骨骼的断面不会很平整。

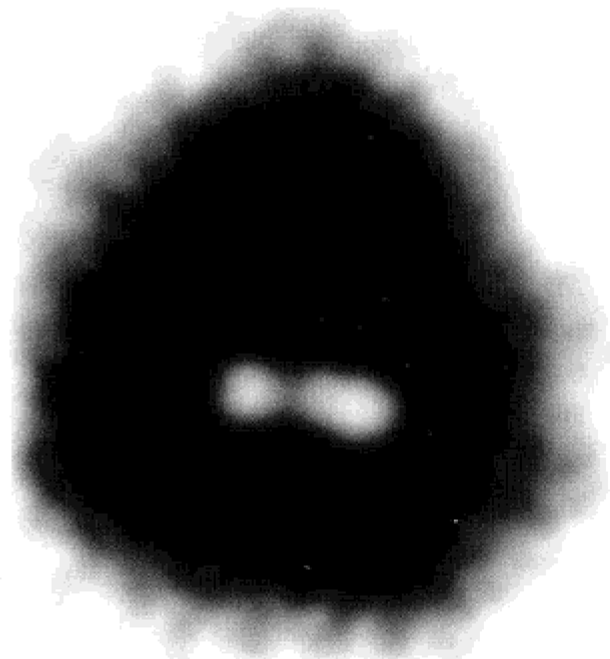


透过破口，无意识地露出身体内部的结构。

可以使用血管、破口和脓疮等元素来刻画肌体的损毁。

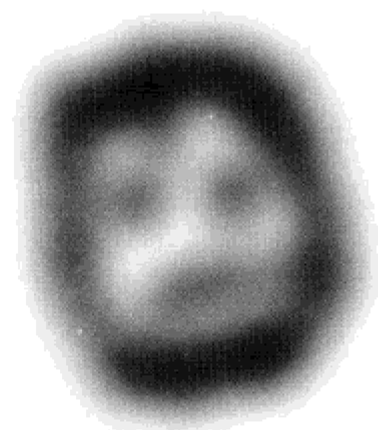
模糊的表现技法

如果一眼能看出是人或是某个物体的话，就不会有恐怖的感觉；而看不清楚，像又不像的话，反而会恐怖些。

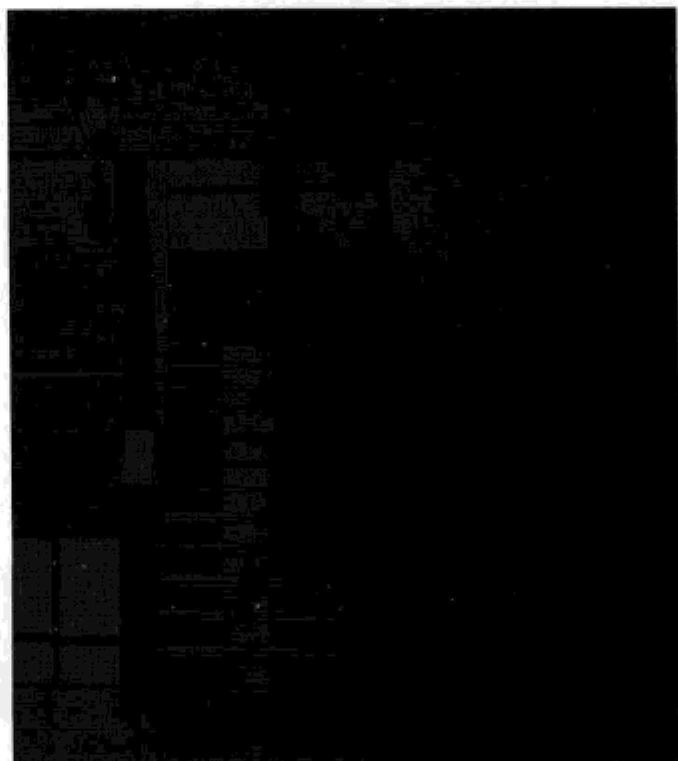


模糊给人一种“琢磨不定”的感觉。









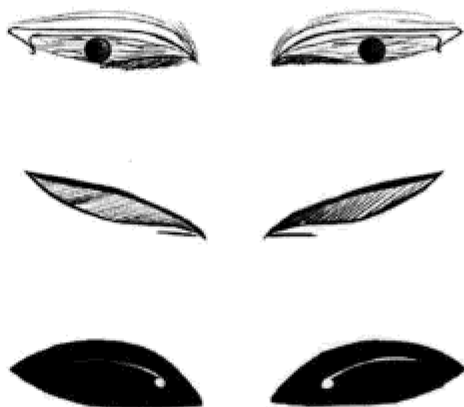
可见度越低，给人的模糊感越强，就越能表现出恐怖感。

在黑暗的场景中出现模糊不清的物体，似有似无，恐怖的感觉会变得很强烈。

五官的表现技法

眼睛是人类传神的五官之一，利用眼睛很容易制造出恐怖的气氛。

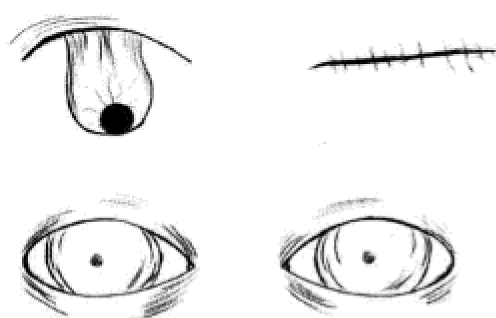






将嘴角延伸到耳朵下方，就会有恐怖的感觉哦。

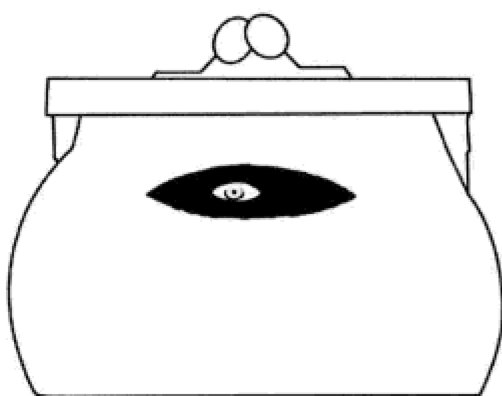


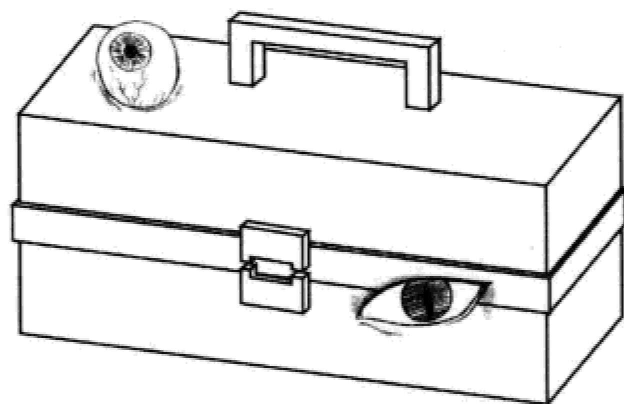


将眼睛进行变形，表现出恐怖感。



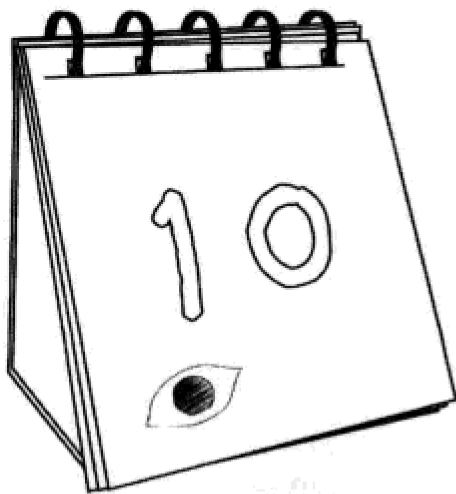


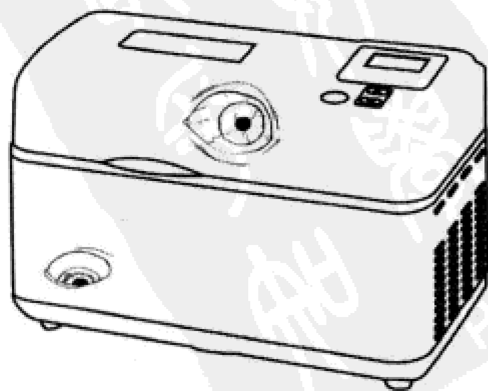




一些我们常见的物品，被附上生命，就成了物品妖怪。

在任何物品上画上眼睛，都能令其看起来像妖怪。





各种恐怖的脸

将眼睛与嘴巴的顺序错位绘制，或者只画出单一的五官。嘴巴不需要画得很详细，也可以表现恐怖感。







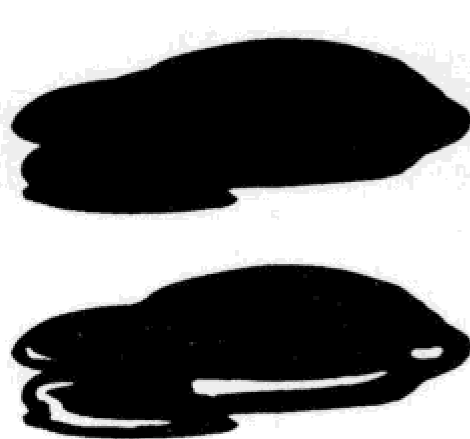


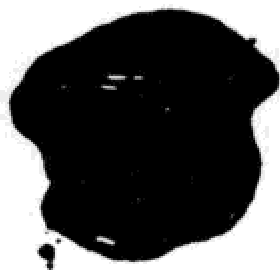


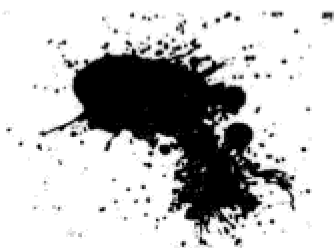



血液的表现技法

血液一般用黑色来表现。







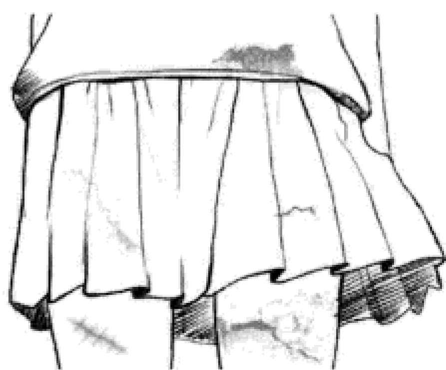


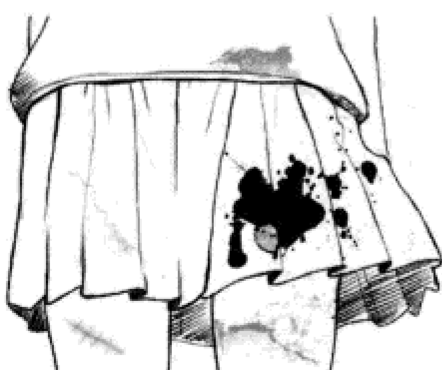




简单的一片黑色，没有体积感，不像血液。在黑色上画上白色，能够很好地表现出血液的黏稠和厚度。

画出血液的滴溅效果，能使恐怖感增强。





在破旧衣服上添加血液，很符合恐怖的感觉。

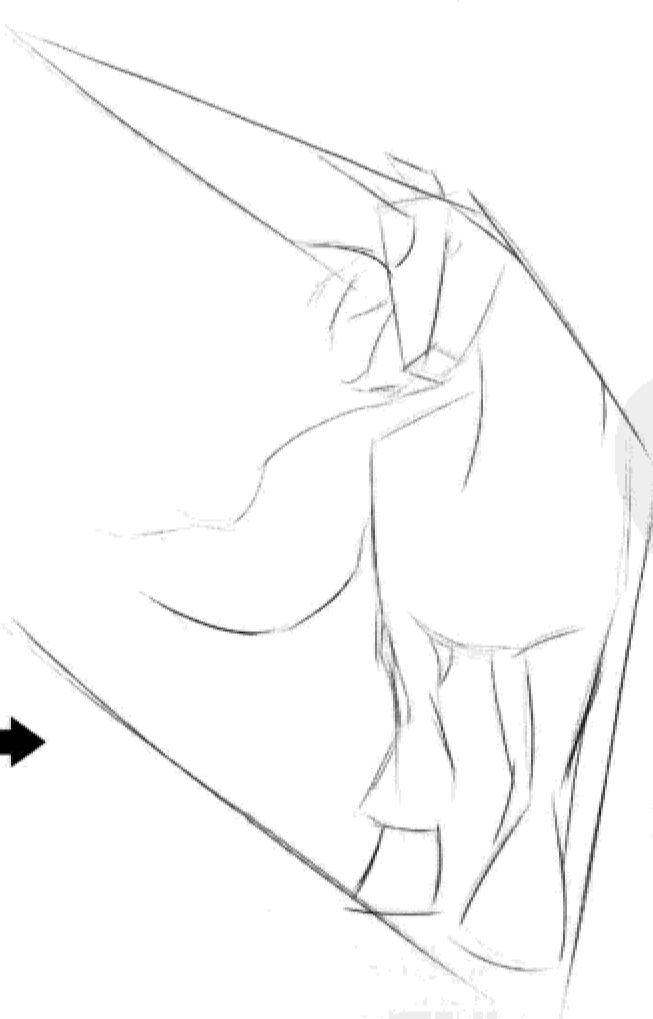
各种神怪的画法

独角兽

独角兽，古代神话传说中一种头顶正中长有一只单角的动物。中国神话传说和西方神话传说中皆有描述。









❶

首先用简单的线条大致地确定出独角兽的基本形态和动作。

在绘制时要设定好独角兽最明显的特征——“角”的形状和位置。

❷

在轮廓线的基础上进一步明确独角兽的外轮廓，表现出基本的体积感。

这一步的用线不需要太细致，只要用简练的线条表现出独角兽的头部和四肢的形态就可以了。

❸

下面沿着外轮廓线进一步绘制独角兽的外轮廓。

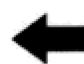
这一步可以将独角兽的外轮廓确定出来了，根据上一步的线稿详细地勾画出独角兽的头部、四肢和尾巴等部位。

❹

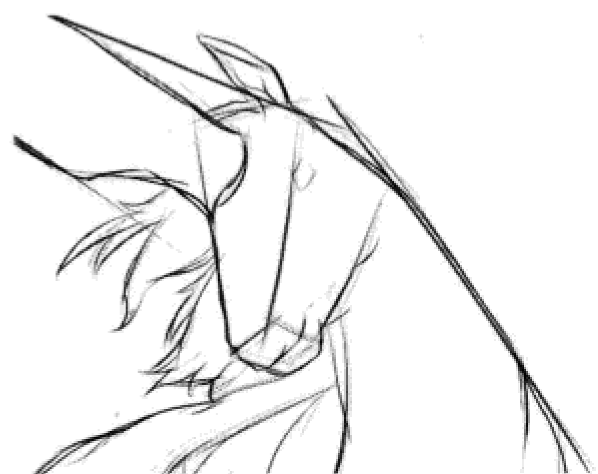
对线稿整体进行细致地调整，并加强细节的刻画。

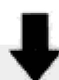
尤其是要将独角兽的五官和身体上的肌肉表现出来。

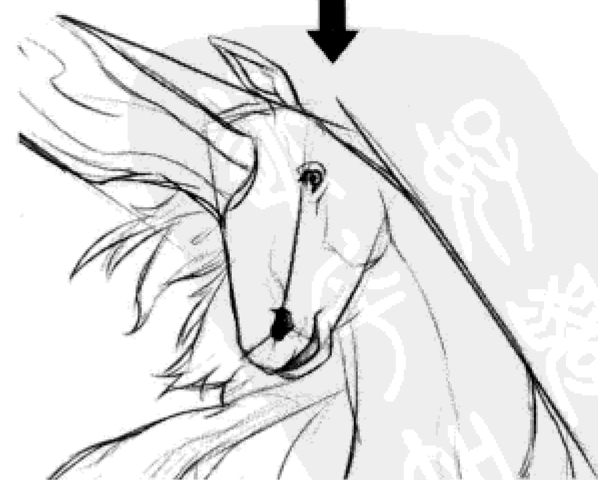












独角兽一般被认为是与人类十分友好的神兽，所以在表现眼睛和面部的特征时要绘制出善良的感觉。

❺

擦除多余的外轮廓线，并对独角兽的轮廓线进行调整，直到满意为止。

在进行深入绘画时注意线条的准确性和层次感，注意线条粗细、轻重的把握。







❻

确定线稿后，为独角兽绘制出阴影，增加画面的层次感和立体感，不断地完善画面，完成绘制。

在绘制阴影时，可以先用“渐淡涂抹”的方法表现出独角兽的立体感，再用详细的线条排列出细致的调子。

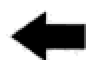
僵尸

僵尸，源于我国民间传说故事，指四肢僵硬，不低头，不斜眼，不分腿，不腐烂的尸体。僵尸的形象广泛出现于电影、游戏、小说中。传说僵尸很喜欢吸食人类的鲜血。

这里我们绘制的僵尸与我们平时所认为的恐怖的、吸血的僵尸不一样，而是一只略显可爱的小僵尸。









❶

在绘画前首先用简单的线条绘制出僵尸的基本动态和身体各个部位的比例。

这一步看起来简单，实际上有很重要的作用，它就像"灯塔"一样让我们在后面的绘制过程中不偏离"航道"。

❷

在起稿的基础上，进一步绘制出僵尸的五官和服饰的外轮廓。

在绘画时要注意人物形态的把握。





帽子前端的符纸要绘制出搭在手上的动感。



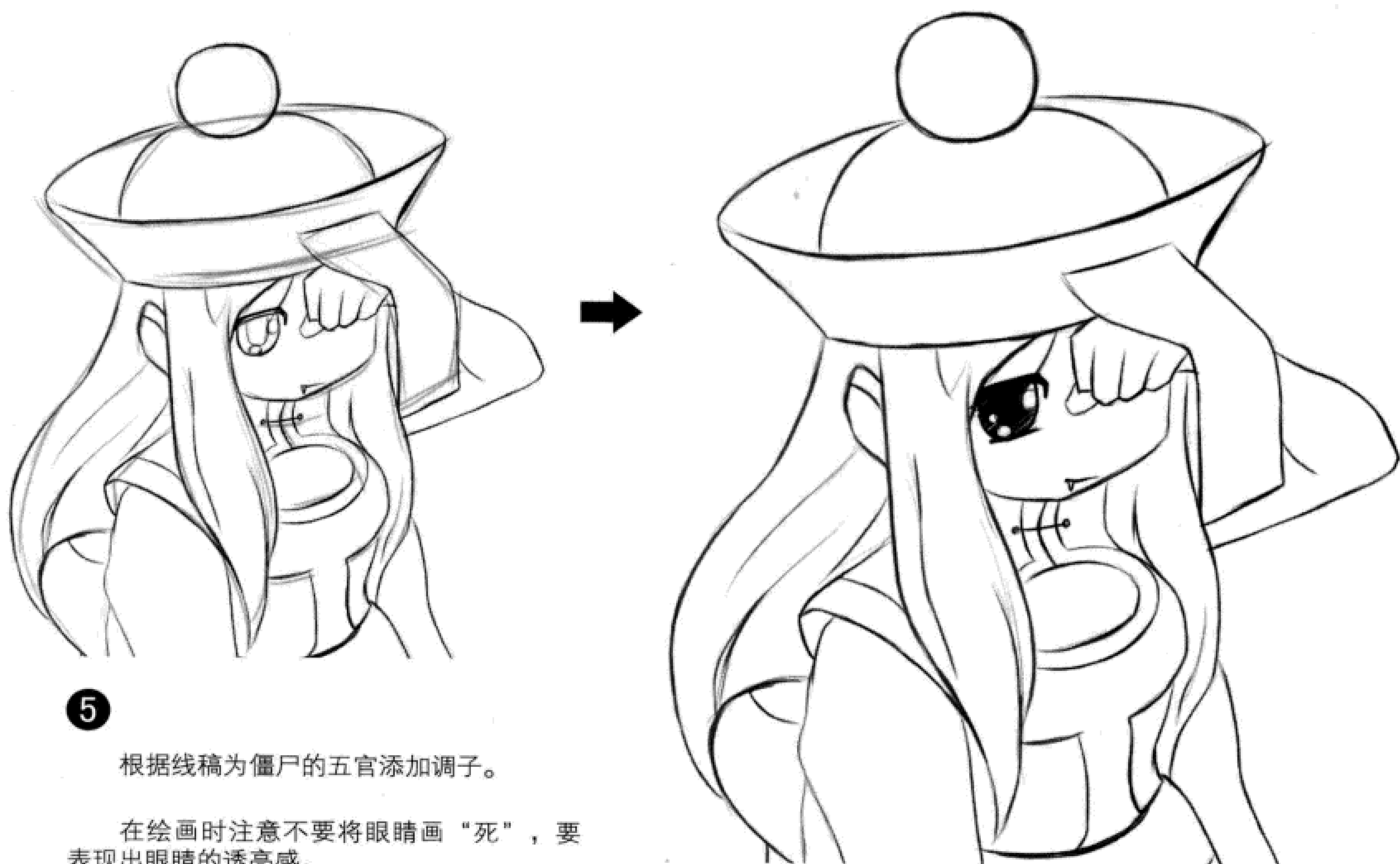
❸

在外形确定的基础上对僵尸进行更细致地刻画，绘制出僵尸的头部、服装的外轮廓和细节部分，注意服饰细节部分及线条轻重的把握。

❹

绘画完成后擦除外轮廓留下的线条，并对线稿整体进行细致地调整，加深对细节的刻画。

尤其是要交待清楚服饰的细节，眼睛的细节也要绘制出来。



❺

根据线稿为僵尸的五官添加调子。

在绘画时注意不要将眼睛画“死”，要表现出眼睛的透亮感。

❻

对人物进行整体地调整并绘制阴影。





利用简单的调子绘制出大体的阴影，增加人物的层次感和立体感。

局部深入刻画并整体调整，完善画面。

九尾狐妖

九尾狐是中国古代传说中的奇兽。传说中，九尾狐是四脚怪兽，通体上下长有火红色的绒毛，可以千变万化，蛊惑人心，喜欢吃人，常用其婴儿哭泣声来吸引人。传说九尾狐出世，是天下大乱的前兆。





❶

确定九尾狐的基本动态，简单地描绘出全身的轮廓（头部、四肢的比例）。利用面部基准线勾勒出脸部的朝向。

在绘画时注意线条要具有概括性。



❷

在上一步基本线草稿的基础上，进一步将四肢动作、头发和服饰的轮廓清晰化。

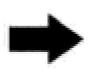


3

下面对头发和服饰进行详细地绘制，要将服装的样式表现出来。

4

在原有线稿的基础上继续绘制出五官的细节，尤其要将眼睛的结构绘制清楚，为后面的上色打好基础。





虽说是九尾狐妖，但是这里只画出三条尾巴就可以了，如果真的画出九条尾巴会破坏整个画面的美感。





5

擦除多余的线稿，进一步细化修改轮廓线，确定好线稿。

这一步要注意线条的流畅性和层次感。



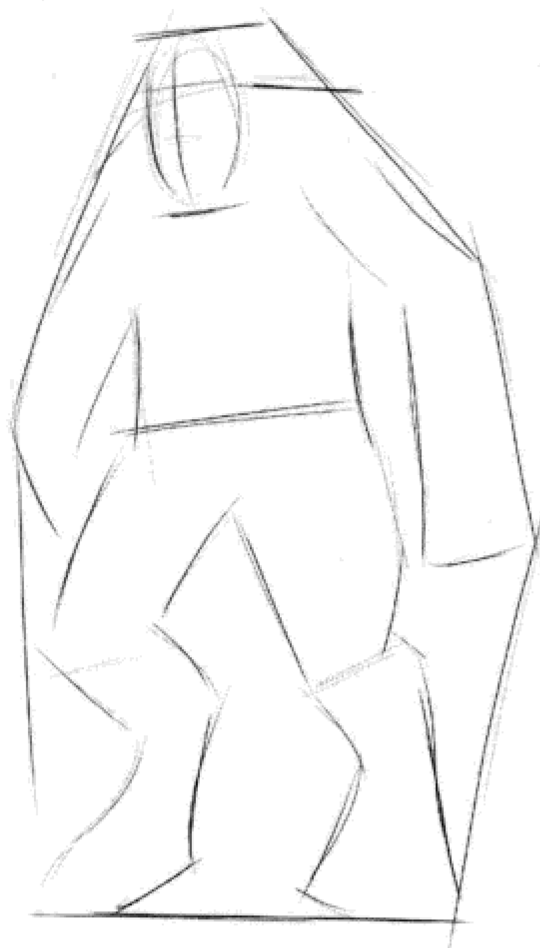


6

接下来进行整体地调整，并为九尾狐添加合适的调子，用“涂抹”方法来绘制尾巴的阴影，能更好地表现毛发的效果。

人形怪

人形怪是有着与人类身体结构相似的怪物，一般被认为是残忍无比的、愚笨的。





❶

在绘画之前首先通过基准线确定人形怪朝向，接着用简单的线条绘制出人形怪的外轮廓，大致确定其基本动态。

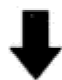
❷

继续绘制怪物的外轮廓，完善起稿的绘制。

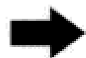
❸

沿着外轮廓线将怪物的形态确定下来，并对服饰和身体进行深入刻画，绘制出四肢的初步形态。

在绘制时注意线条的准确性。











❹

继续细化外轮廓，明确人形怪的整体形态，添加身体和服饰的细节，也可以简单地将身体的肌肉线条绘制出来。

沿着起稿线绘制出服饰的轮廓，要注意表现服饰的层次感。

❺

详细地绘制出五官轮廓。



眼睛画得小一些，重点在于嘴巴的表现，绘制细密的牙齿时要注意线条的轻重变化。





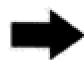
❻

擦除前面的起稿线，规整统一人形怪的外轮廓线。

❼

线稿绘画完成后为人形怪添加调子，使怪物的角色形象更加突出，立体感进一步加强。

绘画时注意起初的调子不要画得太重，线条排列得可以松散些，起到概括的作用即可。





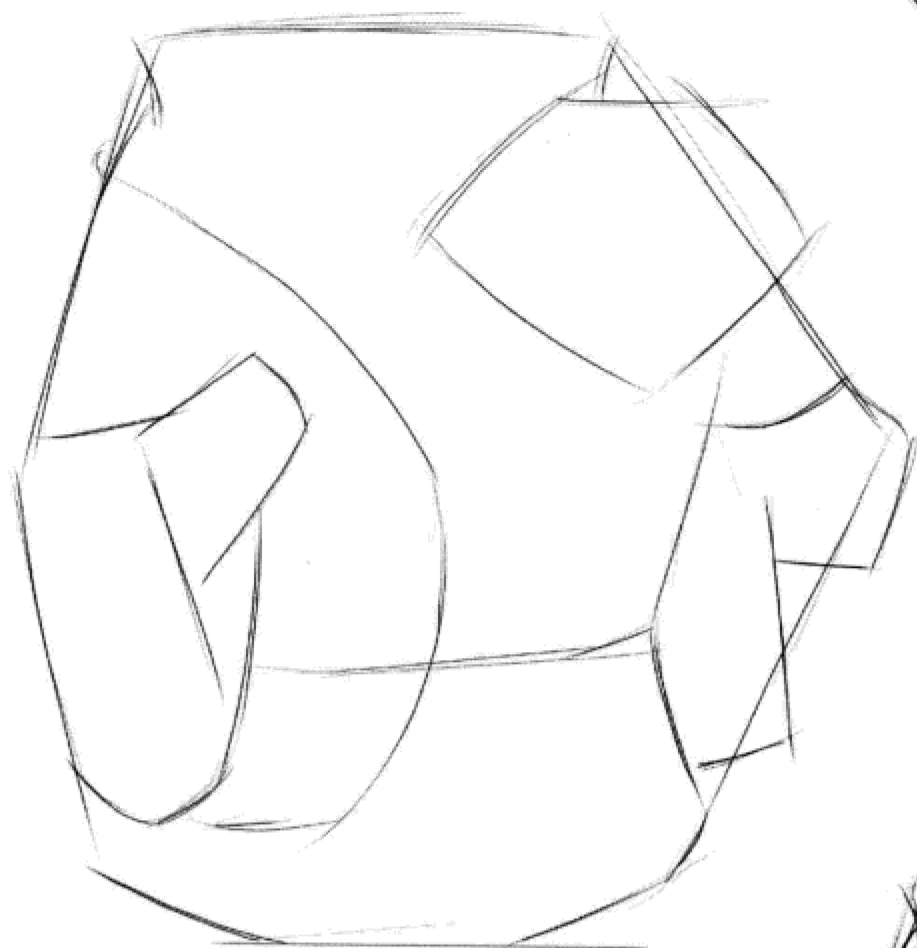


需要加重的地方一定要暗下去。

水缸妖怪

传说很旧的东西，被丢弃得太久了，某些灵魂就会附着在上面，形成“物体的妖怪”。在游戏中我们经常会见到各种各样的物体妖怪，这里我们就来学习如何绘制水缸妖怪。





❶

首先确定水缸妖怪的基本动态和形态，描绘出全身的外轮廓，确定出头部和手臂的基本形状。

在绘制妖怪的基本动态时注意头部、身体及四肢的准确位置。

❷

在起稿线的基础上继续绘制头部、四肢和服饰的结构。

在绘画时注意妖怪头部和水缸的结合。



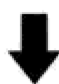




❸

下面继续为妖怪添加细节，比如手部、服装等处。

在进行深入绘画时应注意，线条要有轻重、粗细的对比。





怪物的体形像一个圆圆的大水缸，所以在五官的绘制上要有特点，表现出滑稽可爱的感觉会更好。



❹

接下来绘制出怪物的五官。



❺

细化外轮廓及内部结构，绘画的重点在于怪物的头部及手臂的动态，绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。

绘画时注意线条的轻重处理。



❻

在原有调子的基础上继续对水缸妖怪进行深入刻画，并绘制出明暗色调，使画面的层次感更加突出。

在绘画时要注意阴影的刻画及整体效果的把握。



排列线条时要注意画面整体的平均感，线条要有适当的强弱对比。

野猪怪

野猪怪属于半兽人的一族。半兽人是我们在游戏中经常见到的怪物，它们通常精力充沛、喜欢战斗，但往往由于缺乏头脑而成为了冲动的牺牲品。





❶

在设定好野猪怪的形象后，首先用简练的线条来确定野猪怪的大致轮廓和身体各个部位的结构。

在绘画时注意起稿线不要画得太深，方便后面进行修改。



❷

在基本线稿的基础上将四肢动作、毛发的轮廓逐渐清晰化。

在绘制时注意将獠牙绘制出来，尤其是野猪怪头后的鬃毛可以适当地夸张一些，画得高一些。

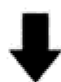


❸

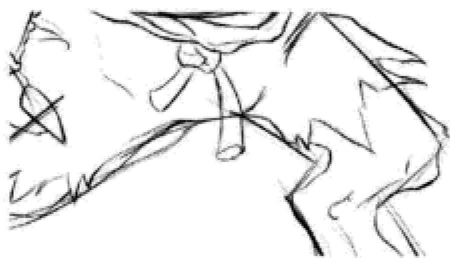
继续细化身体的各个部分，把野猪怪身体的细节大致确定下来。

❹

接下来对野猪怪的整体形态进行完善，添加五官、身体肌肉和服饰的细节。







服饰的绘制要表现出破旧粗犷的感觉。





❺

最后擦除起稿线，对画面进行整体的调整，绘制重点在细节的添加及表现上（如：鬃毛的纹理、肌肉的深入绘制和野猪怪手腕服饰的绘制），这样就完成了线稿的绘制。

❻

绘制出阴影，增加整体的层次感和立体感。阴影的绘制要区分轻重的层次。

绘制调子时可以尝试不同的绘制方法，只要标明调子的位置即可。





鳄鱼怪

鳄鱼怪和野猪怪一样也是半兽人的一族，在绘制鳄鱼怪时只要抓住鳄鱼的特点，将鳄鱼身体与人类的身体结合起来就可以了。

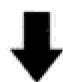




❶

用简单的线条勾勒出鳄鱼怪的大体轮廓，并初步确定其基本形态。

在绘制时注意线条要简练概括。



❷

继续细化鳄鱼怪的形态，绘制时要注意整体比例关系，将鳄鱼怪的五官、服饰和肌肉的形态都绘制出来。

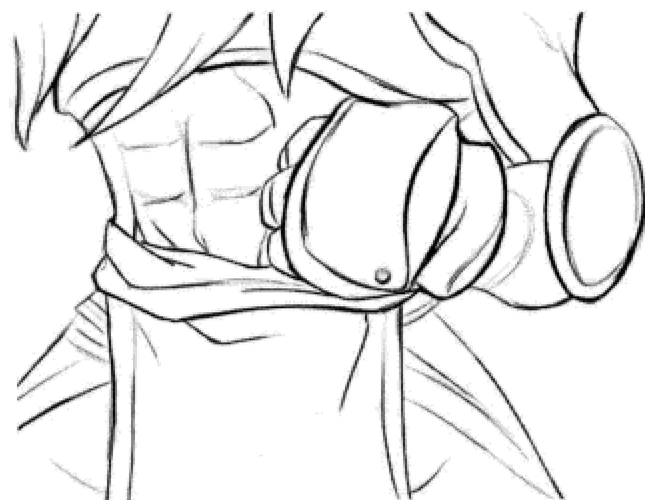






❸

在轮廓线的基础上规整画面的线条。完成绘画后擦除前面步骤留下的轮廓线。



添加的细节部分起到丰富画面的效果。

❹

绘制出阴影，增加人物的层次感和立体感。整体调整形态，完成鳄鱼怪的绘制。





道士

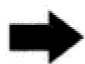
道士一般被认为是具有特殊的能力，能够降伏妖魔的正面人物。“八卦”图形是道士最显著的特点。





❶

根据构想的人物，用简单的线条勾画出人物的外形，这一步只要确定人物的头部及身体的基本动态就可以了。





❷

进一步确定人物服饰的造型。





在头冠处画上花纹和八卦图形。

❸

下面沿着外轮廓线对人物的服饰进行详细的绘制。这里的线条还是尽量以简洁的手法来绘制。



绘制衣褶和图案的线条要尽量简洁。

❹

添加服装上的细节，使服装的层次逐渐丰富起来。



❺

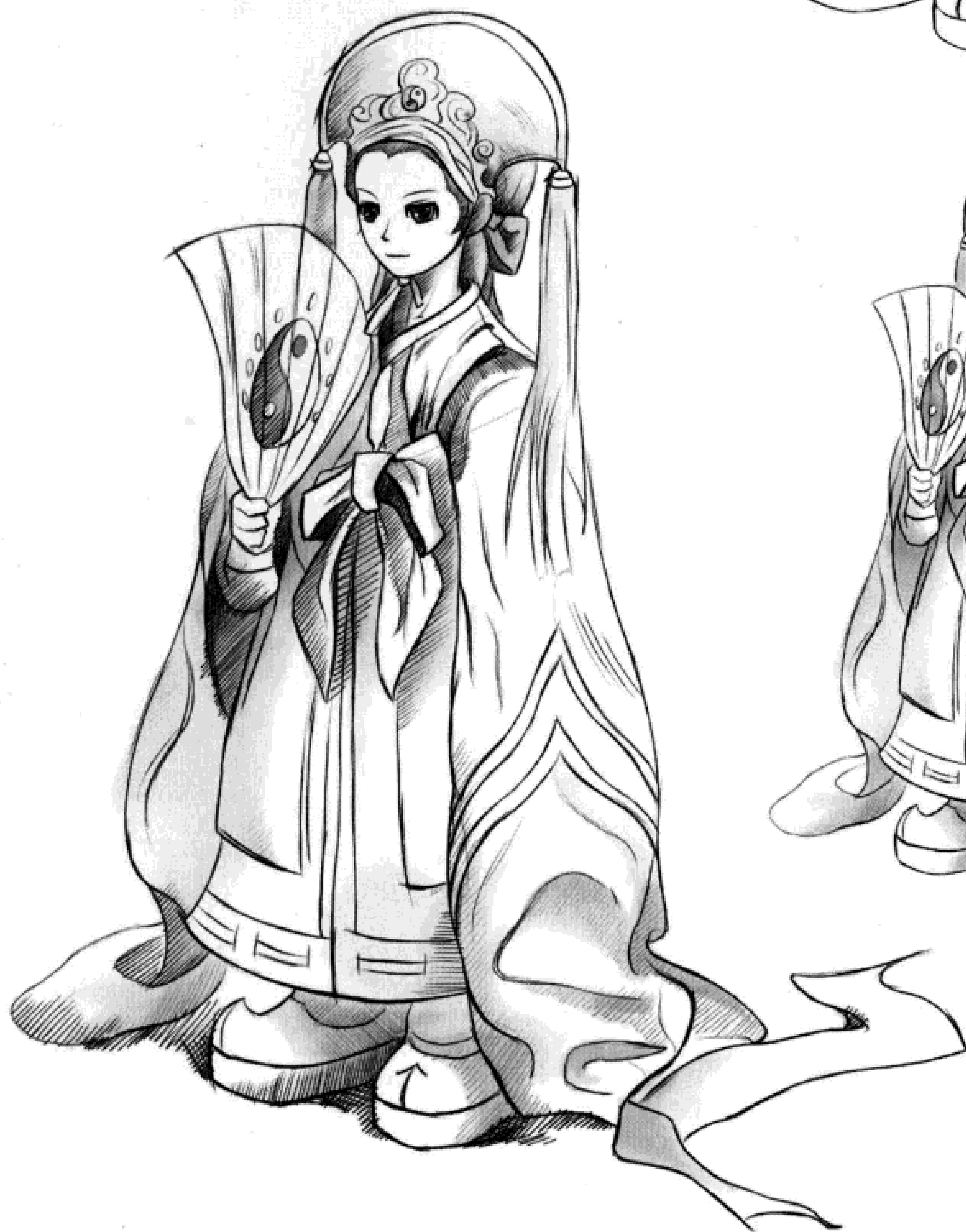
详细地绘制出人物五官的形状，擦除多余的轮廓线，使人物的线稿清晰化。



❻

接下来在原有调子的基础上添加阴影，加强对服饰的绘制，这样我们就可以看到最终的画面效果了。

绘画时五官的线条可以画得重一些，这样能够很好地突出人物特征。





魔法师1

魔法师，通常简称为法师，指能操纵超自然力并以此为职业的人。有天生就可以操纵超自然力的人，也有依靠后天学习研究获得此能力的人，但这两种人都属于魔法师。







❶

在绘画前首先要明确人物的面部朝向及身体重心，然后再确定人物的大致形态，使用简单的线条描绘出全身的外轮廓。

在绘画时可以通过面部基准线来确定头部的朝向。

❷

在起稿线的基础上，进一步绘制出人物发型、五官和服饰的大致形态。



❸

下面继续细化人物的服饰和手杖。

在绘制时要时刻注意对线稿的整体把握。

❹

对线稿整体进行细致调整并刻画头部五官细节。

绘制眼睛时要注意瞳孔的位置，瞳孔的位置可以决定眼神的方向。









❺

擦除多余的线稿，使身体的轮廓线清晰化，要注意轮廓的轻重处理，使画面有层次感。

❻

线稿绘制完成后为人物添加阴影效果，使人物看起来更具立体感。

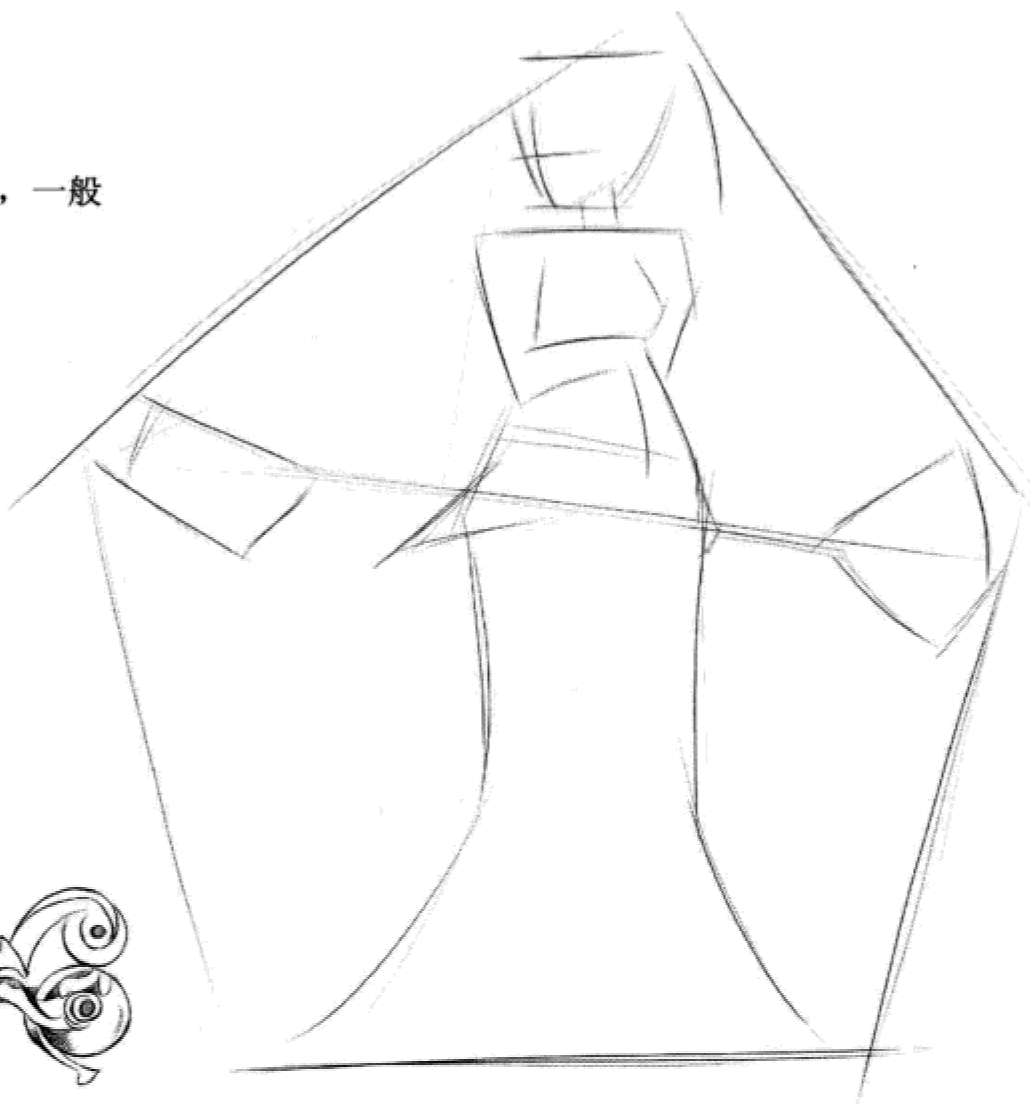
绘制时注意起初的调子不要画得太重、太多，起到提示的作用即可。

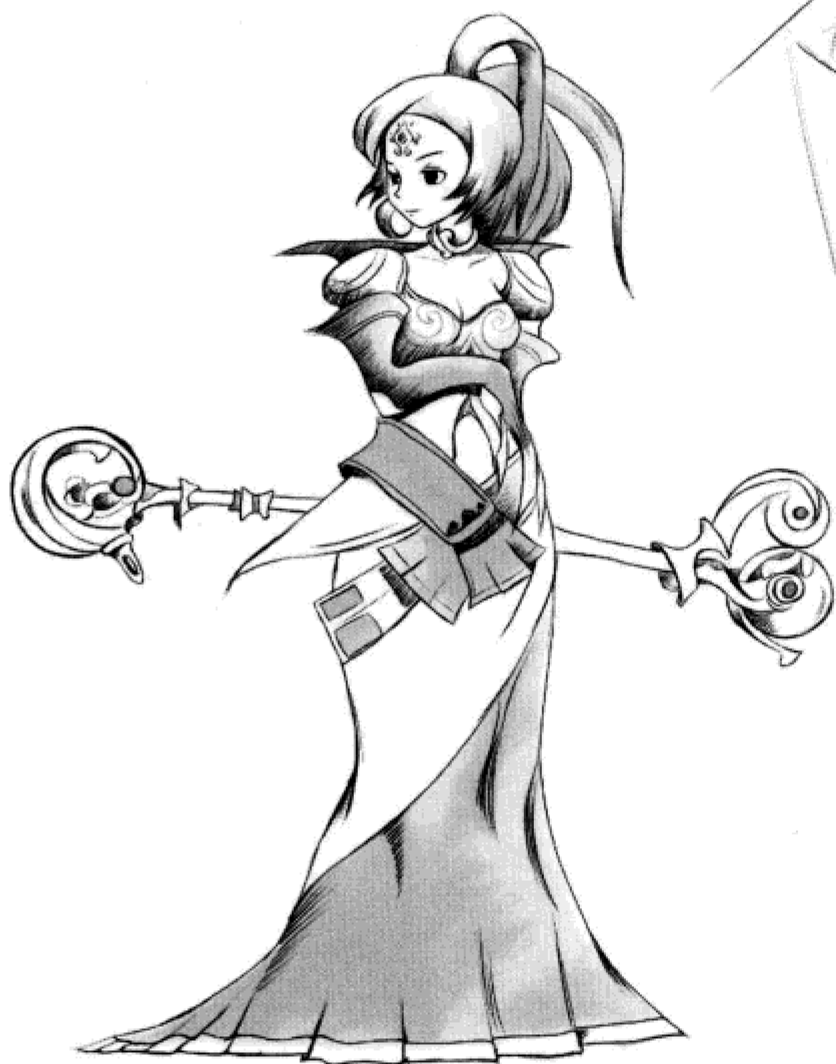


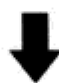


魔法师2

我们可以将法师绘制成为漂亮的女性，一般穿拖地的长裙，拿着精致的魔法杵。



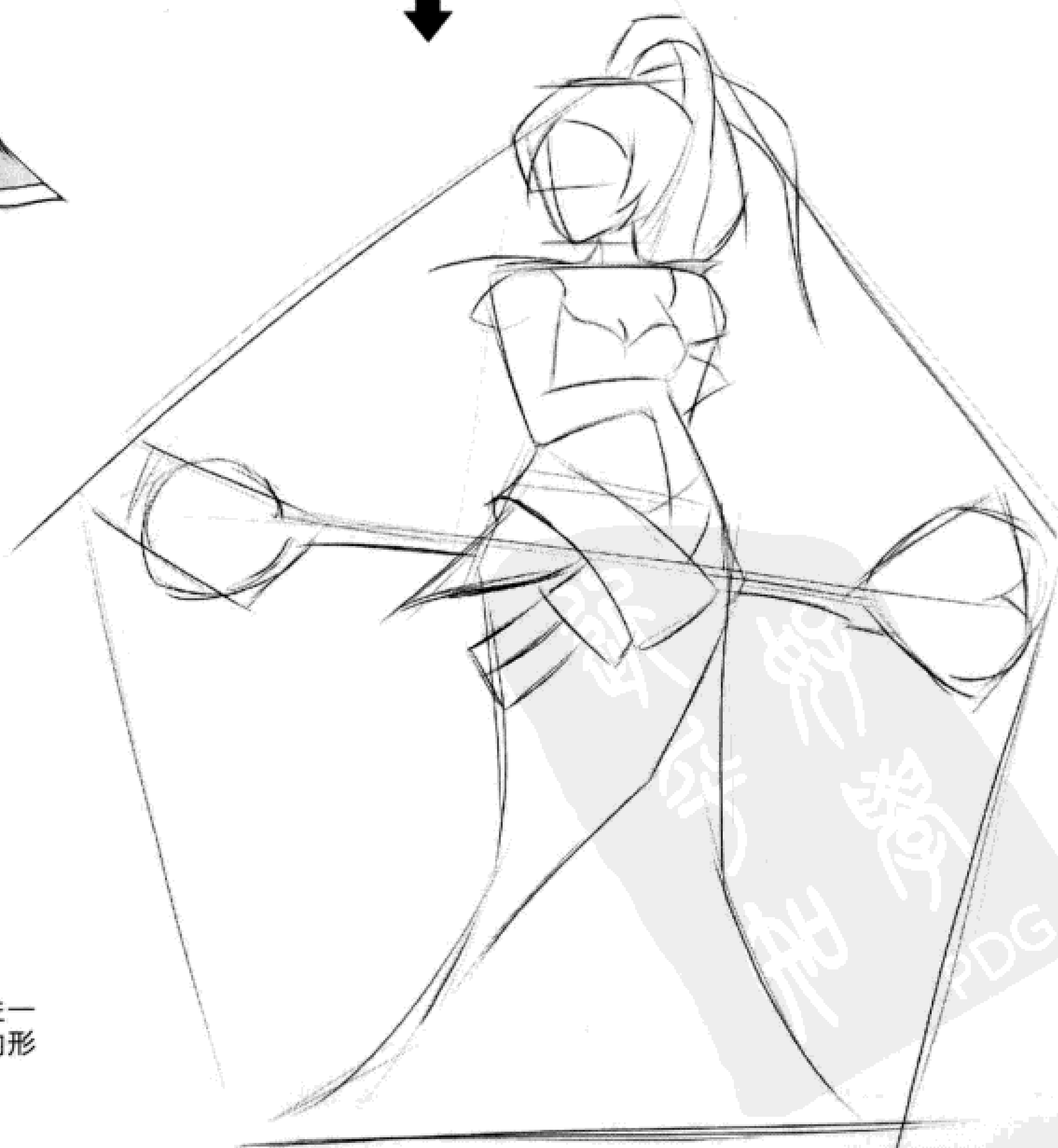




❶

确定人物的基本形态，描绘出全身的外轮廓（头发、四肢和服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用面部基准线标注五官的位置和头部的朝向。

在绘画时首先要明确人物的面部朝向及身体重心。



❷

在基本线草稿的基础上进一步将四肢动作、头发和服饰的形状清晰化。



❸

下面沿着外轮廓线加深绘制头发、服饰和魔法杵。

在绘制头部时注意头发的走向及线条的流畅性，另外要将魔法杵内部的结构绘制出来。

❹

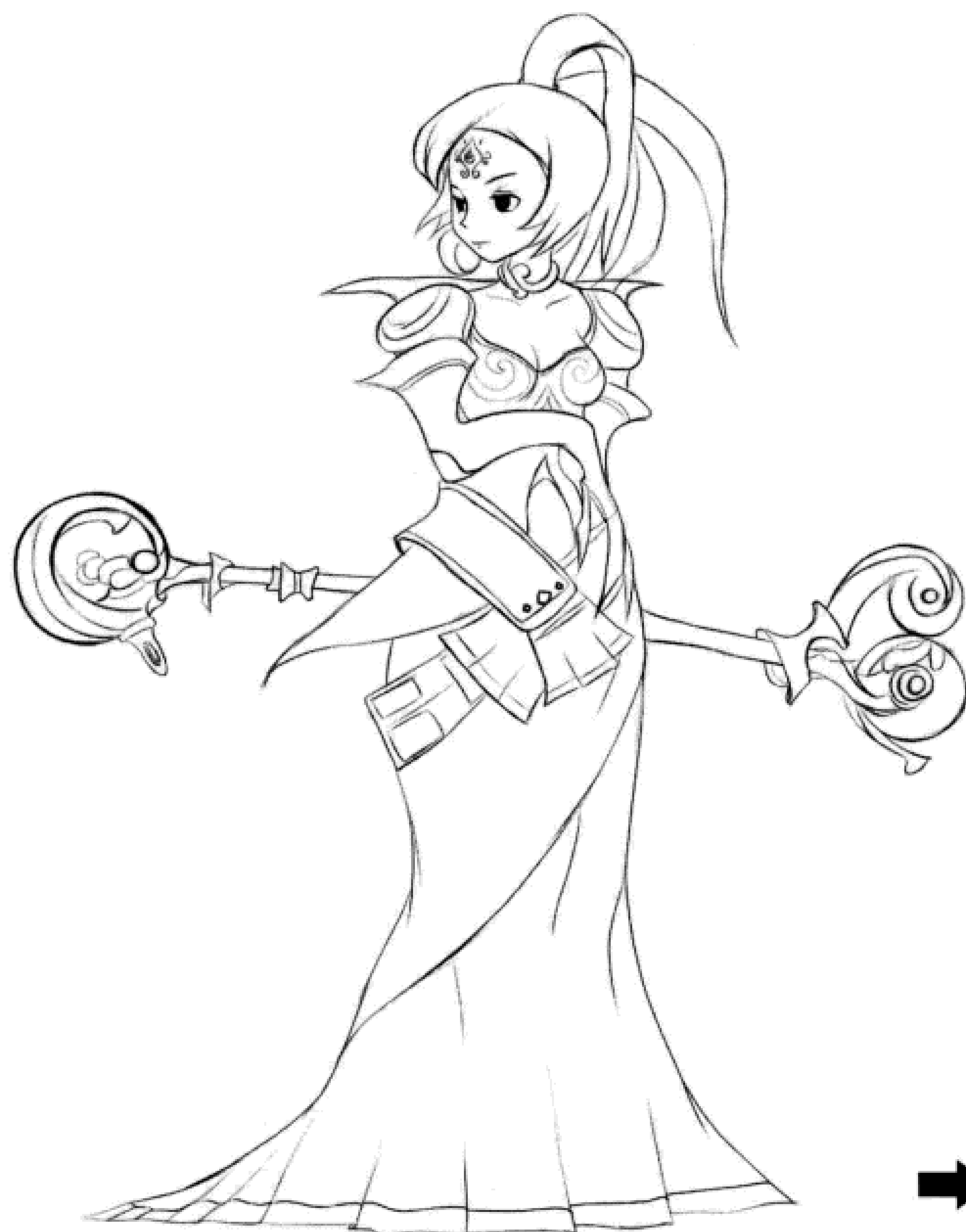
对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节的刻画。

对服饰的刻画是整个画面的重点。





为人物服饰添加一些装饰性较强的图案，这样人物整体看上去更加神秘，“魔法”味十足，更加符合魔法师的气质。



❺

擦除前面的轮廓线，修整线稿，将整体轮廓表现清晰，并绘制出人物的五官。

在绘制服饰时注意服装的图案要具有一定的规律性。

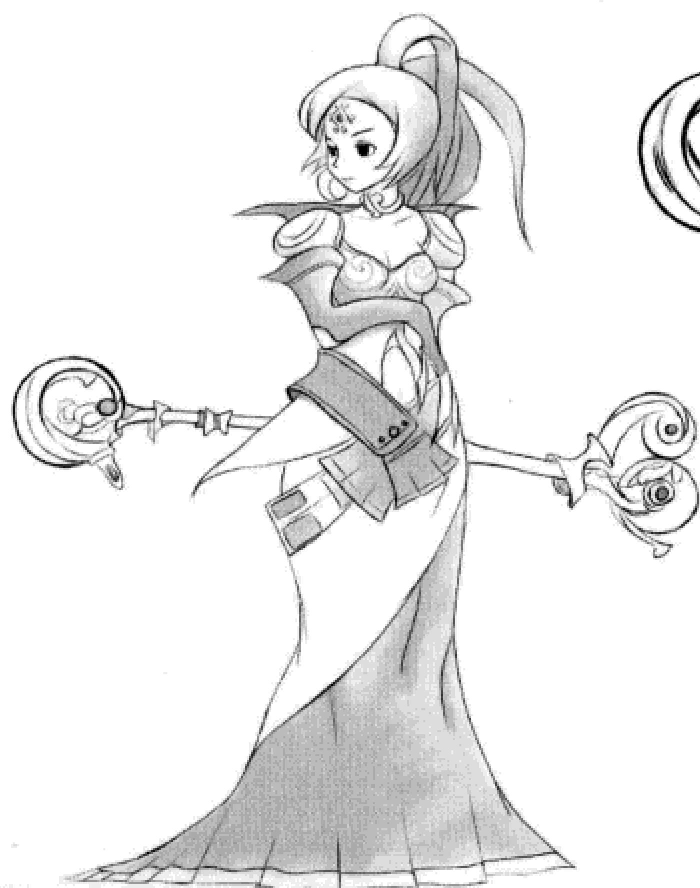


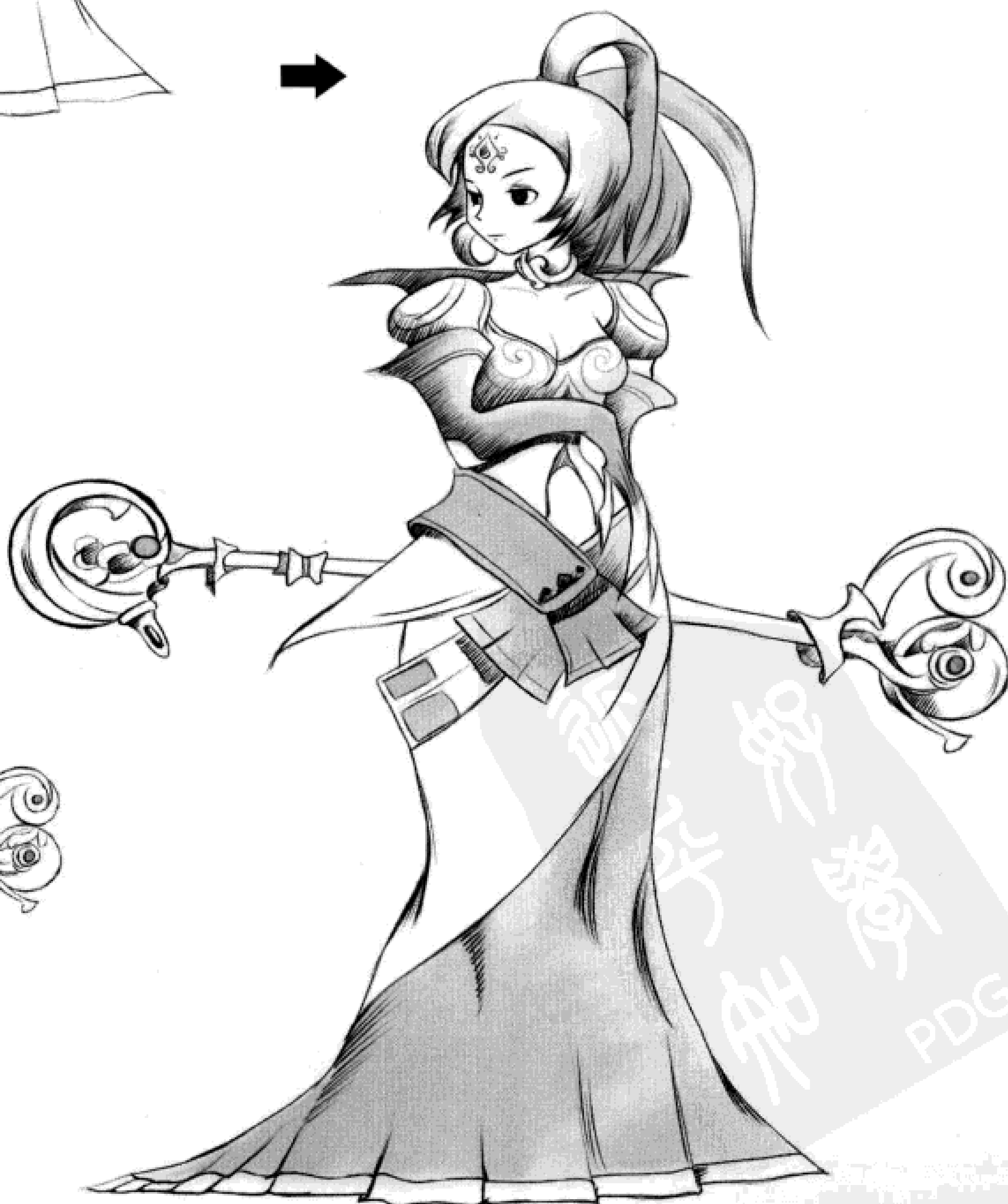
添加脸部花纹可以增强魔法师的特点。

❻

为人物添加调子，局部深入刻画并整体调整，完善画面。

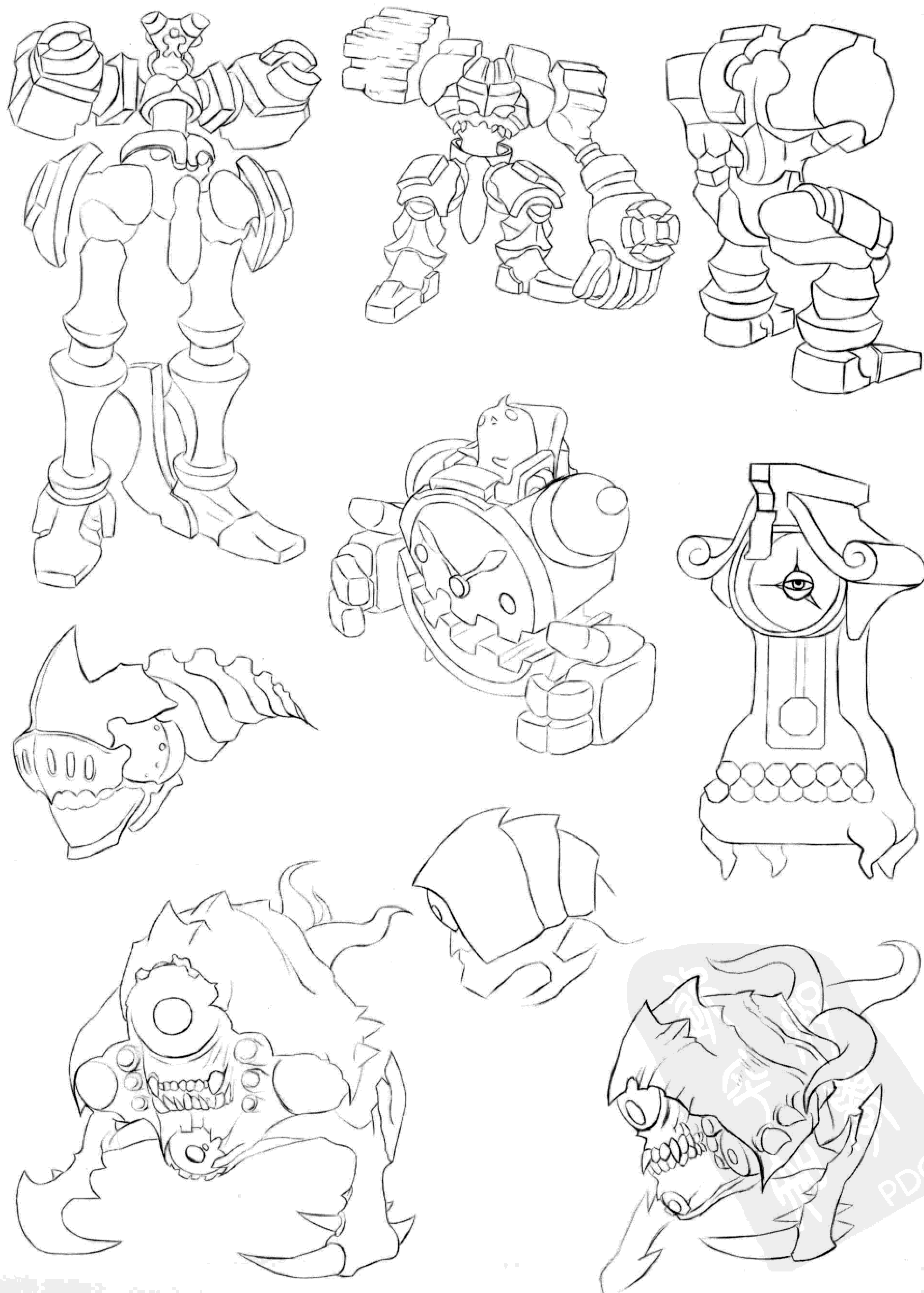
深入刻画细节时，注意把握整体色调的均衡感。





常见的神怪形象













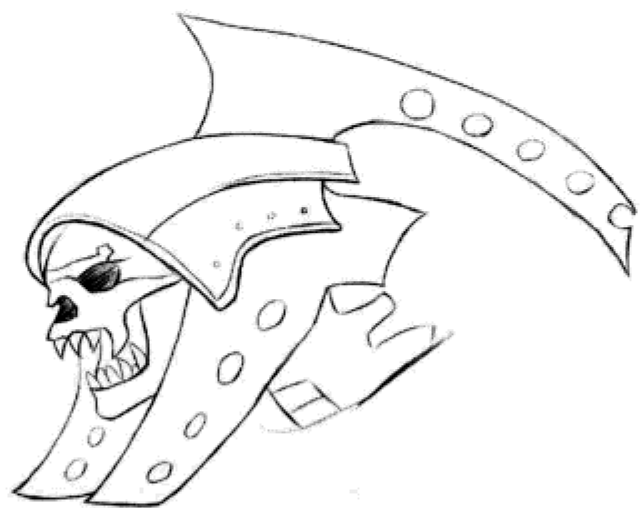






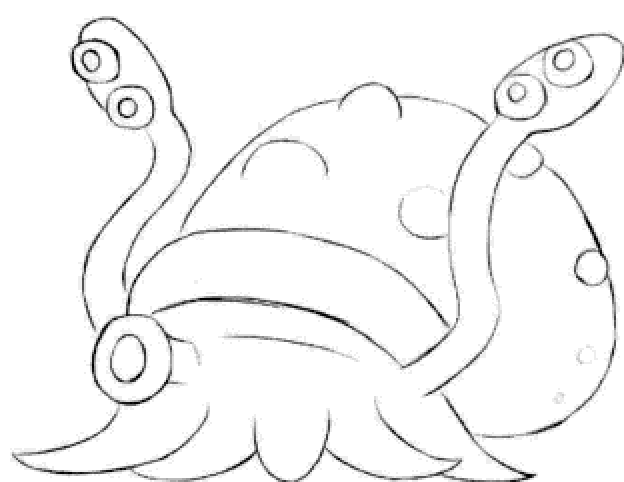










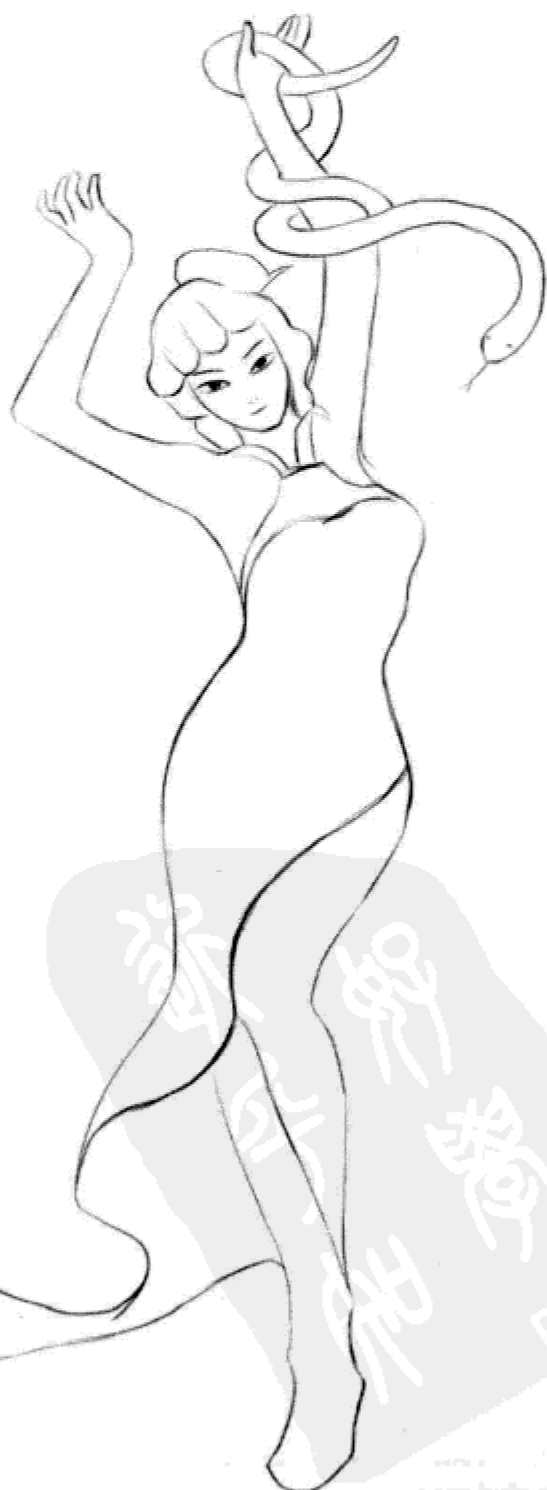





















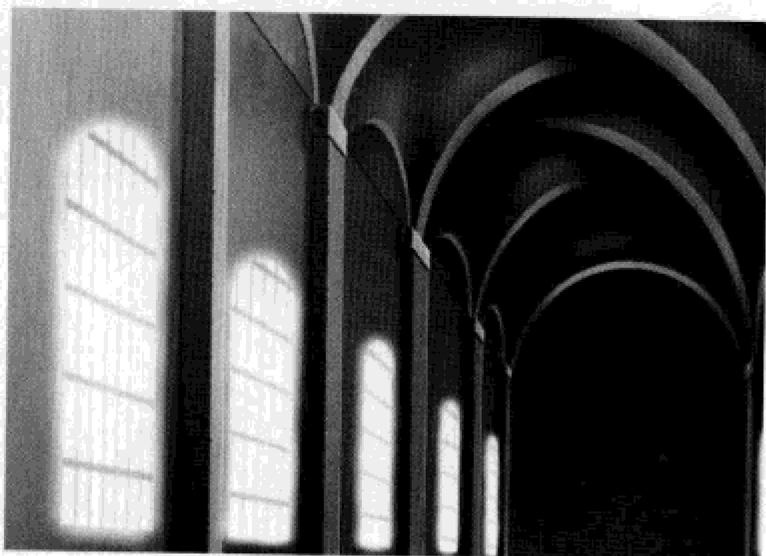

第八章 动漫场景绘制技法

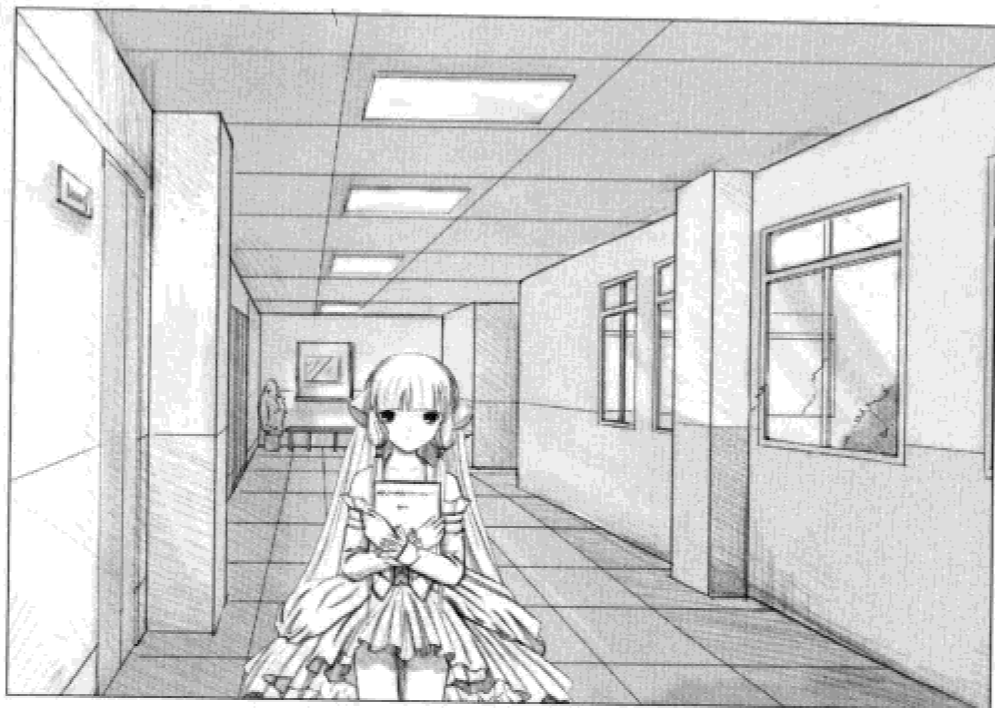
场景是动漫作品中重要的造型元素。它主要服务于角色表演的空间场所，用于烘托主题特色，是人物角色思想感情的陪衬。

本章我们一起来绘制不同风格、类型的动漫场景，从而学习一些有关场景方面的绘制知识和技巧。

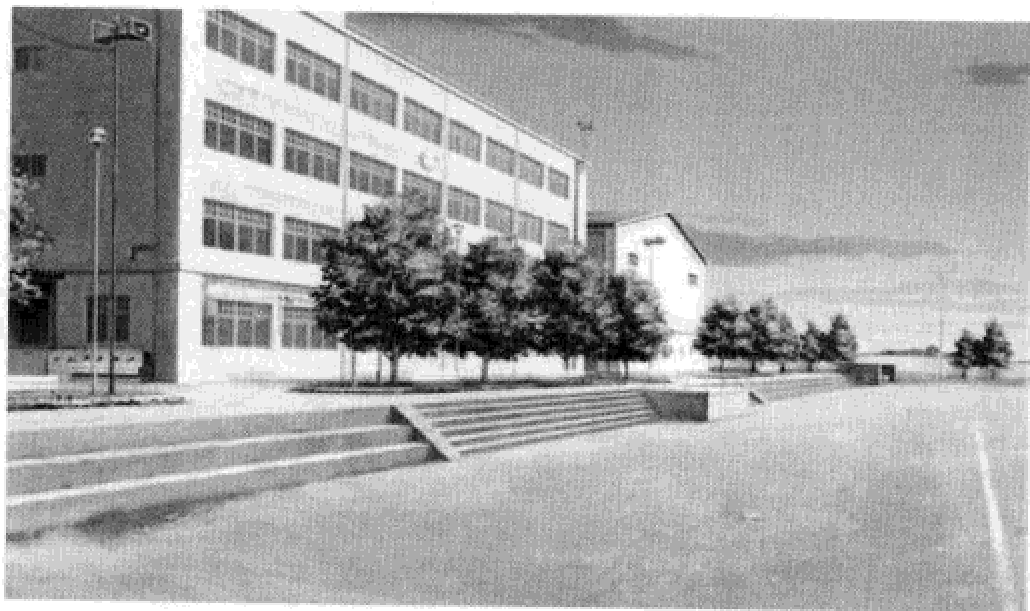
基本透视法则

在日常生活中，我们看到的物体形象有大小、高低、远近和长短之分。这是由于物体所处的方位和距离的不同在视觉中产生了不同效果，使我们所看到的物体形象常常与原来的实际状态发生了变化，这种现象就是透视。“近大远小”是透视的基本特征。





体积、外形相同的两个物体，由于空间位置上的不同，其透视现象表现为近处的物体比较大，远处的物体变得比较小。一条同宽的道路或是走廊，近处较宽，远处较窄。

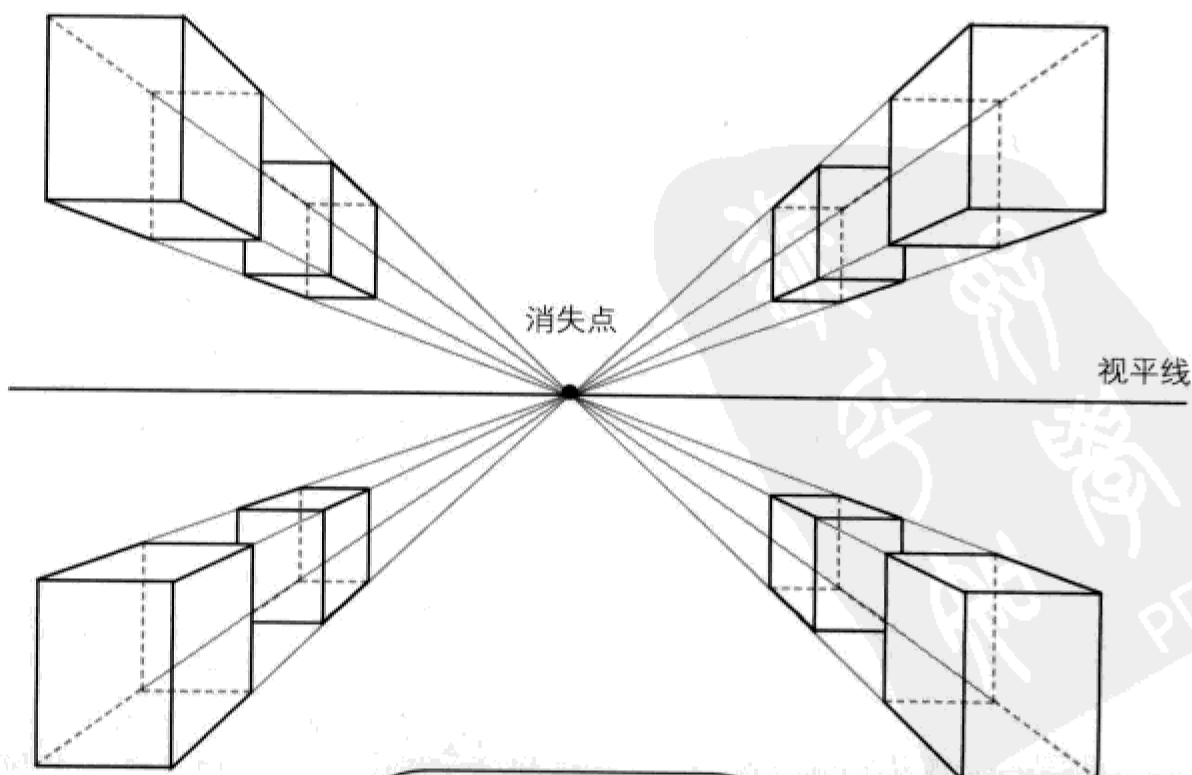


从图片中可以看出，同样尺寸（实际上）的窗户，越远处的窗户，体积越小；同样高（体积外轮廓大约相同）的树木，越远处的树木显得越矮，这就是透视中“近大远小”的特征。

一点透视

在一点透视中物体必定存在着与画面平行的面，或者是某个矩形平面的一组边平行于画面，而平行与画面的平面会保持原来的形状，它的透视方向不变，没有灭点，水平的依然水平，垂直的依然垂直，所以一点透视又叫平行透视。

一点透视（又叫平行透视），它只有一个消失点。

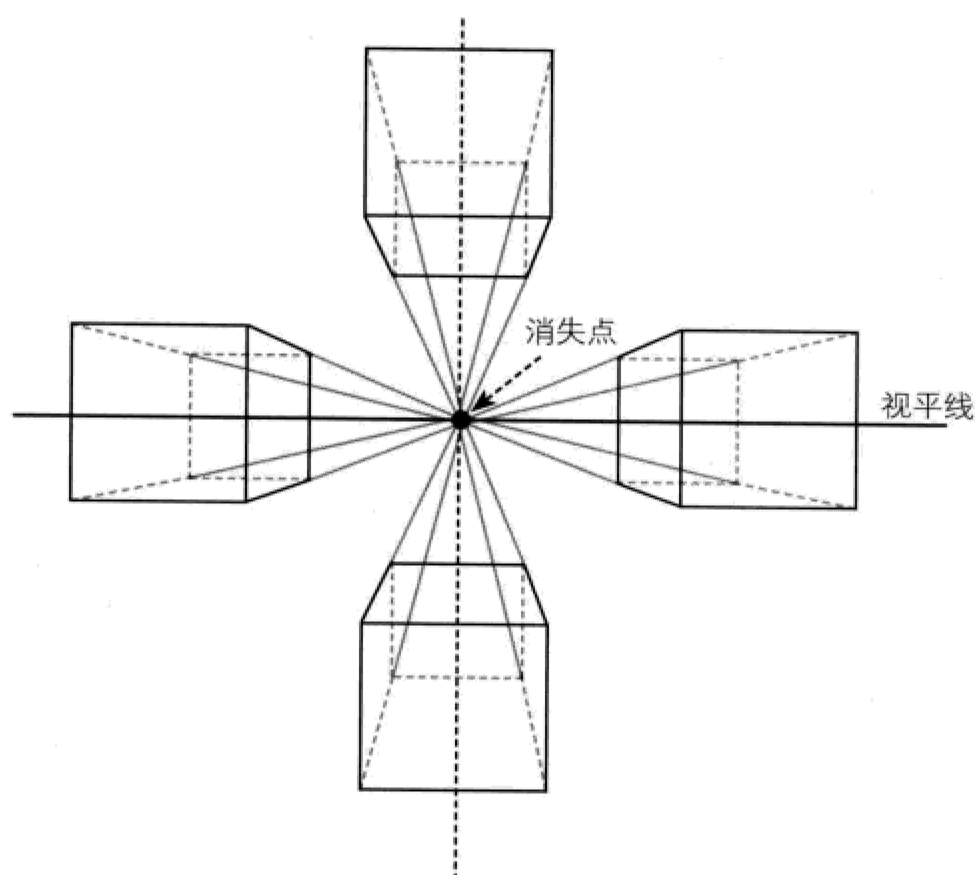


一点透视示意图

通过消失点的那条水平线是我们眼睛平视时看到的位置，称之为"视平线"，视平线的位置决定了画面的展示角度。

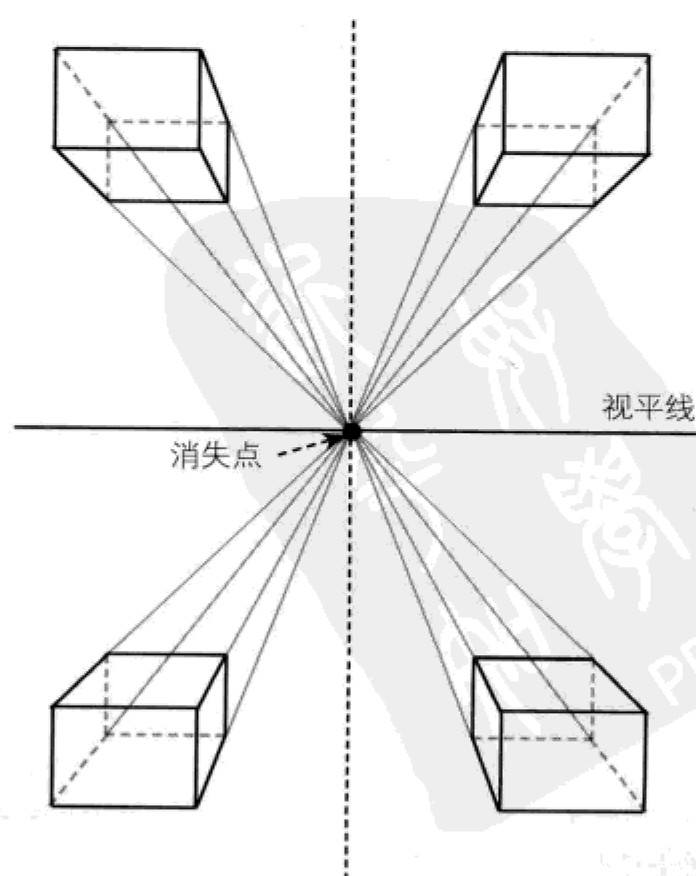


利用一点透视法绘制的室外场景



视觉上立方体包含视平线或主垂线时只能看到两个面（如左图所示）。立方体包含视平线时，只能看到正面和内侧面；立方体包含主垂线时，只能看到正面和底面或正面和顶面。

视觉上立方体不包含消失点、视平线和主垂线时，可以看到三个面（如右图所示）。当立方体在视平线以上的位置时，可以看到底面、正面和侧面；当立方体在视平线以下的位置时，可以看到顶面、正面和侧面。

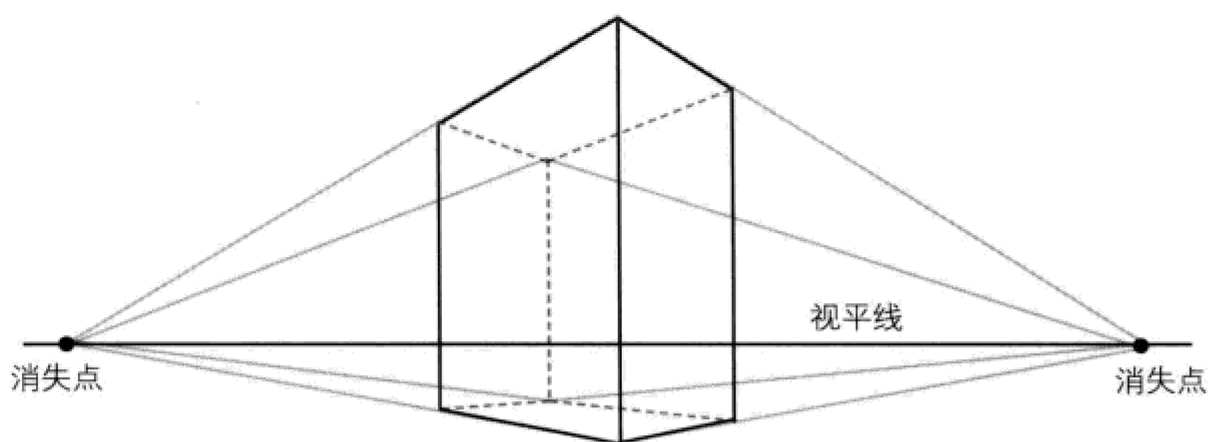




“近大远小”是透视的基本特征，此特征在一点透视中表现得非常明显。所以在绘制具有明显透视感的画面时，要强调这种特征。

两点透视

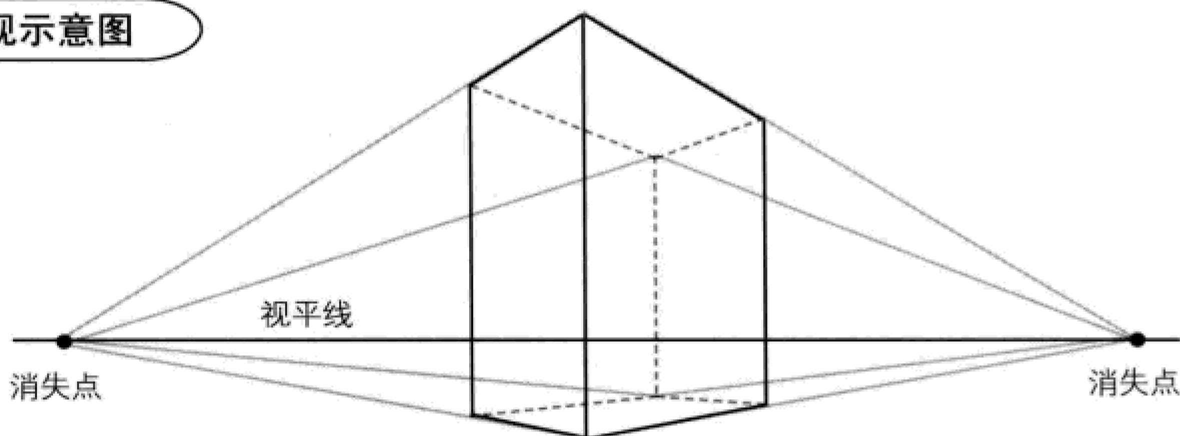
根据两点透视所绘制的立方体结构如下图所示，立方体的两组直立面都不与画面平行，而是形成一定的夹角式的透视，所以两点透视也叫做成角透视。



两点透视法是指视平线上有两个消失点，它所绘制的立体结构（如左图所示）有两个消失点，两个面都用斜线绘制，强调了进深感。

两点透视示意图

右图中立方体只有直立的棱边平行于画面，因而是直立原线，它们的透视仍然保持直立且相互平行，没有灭点，只发生长短的变化。另外两组水平的棱边，都与画面斜交，它们的透视分别集中消失于视平线上两侧的消失点上。





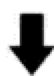
利用两点透视法绘制的建筑场景

与一点透视相比，两点透视更适合表现视觉冲击力较强的建筑场景。



利用两点透视法绘制的建筑场景

绘制建筑时，首先要找到最适合这个建筑场景的表现视角。两点透视的角度，对表现建筑具有借鉴意义。



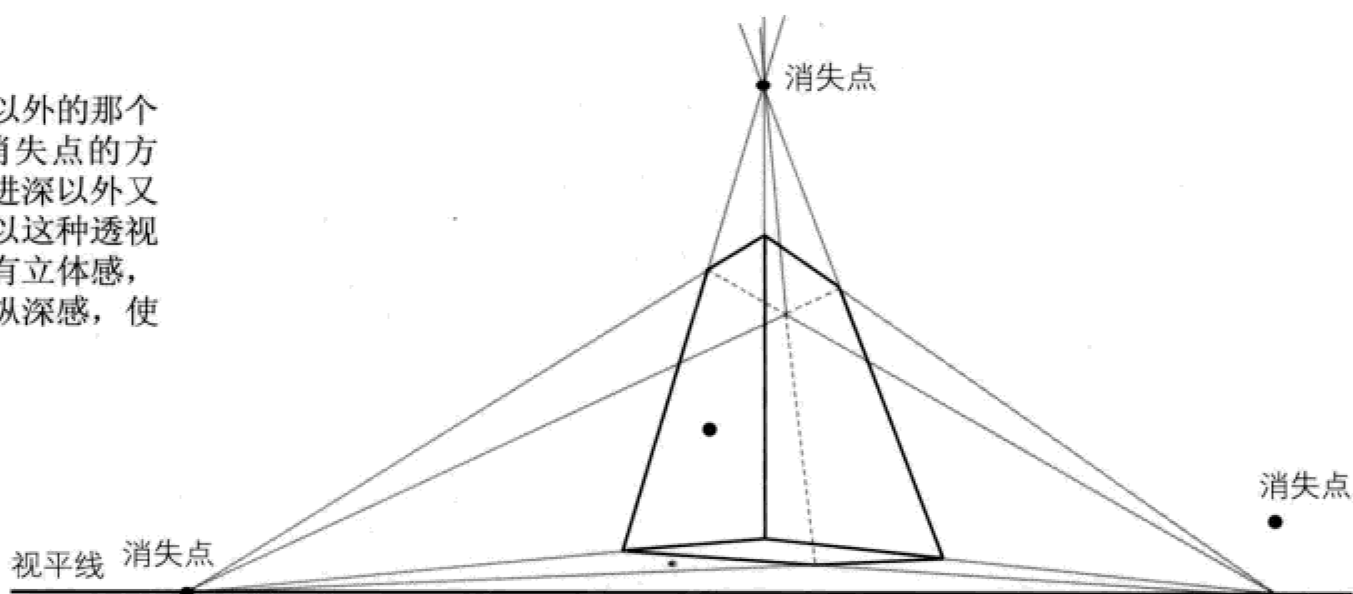


一栋别墅，经过两点透视的表现，其体积感与进深感得到了充分的表现。

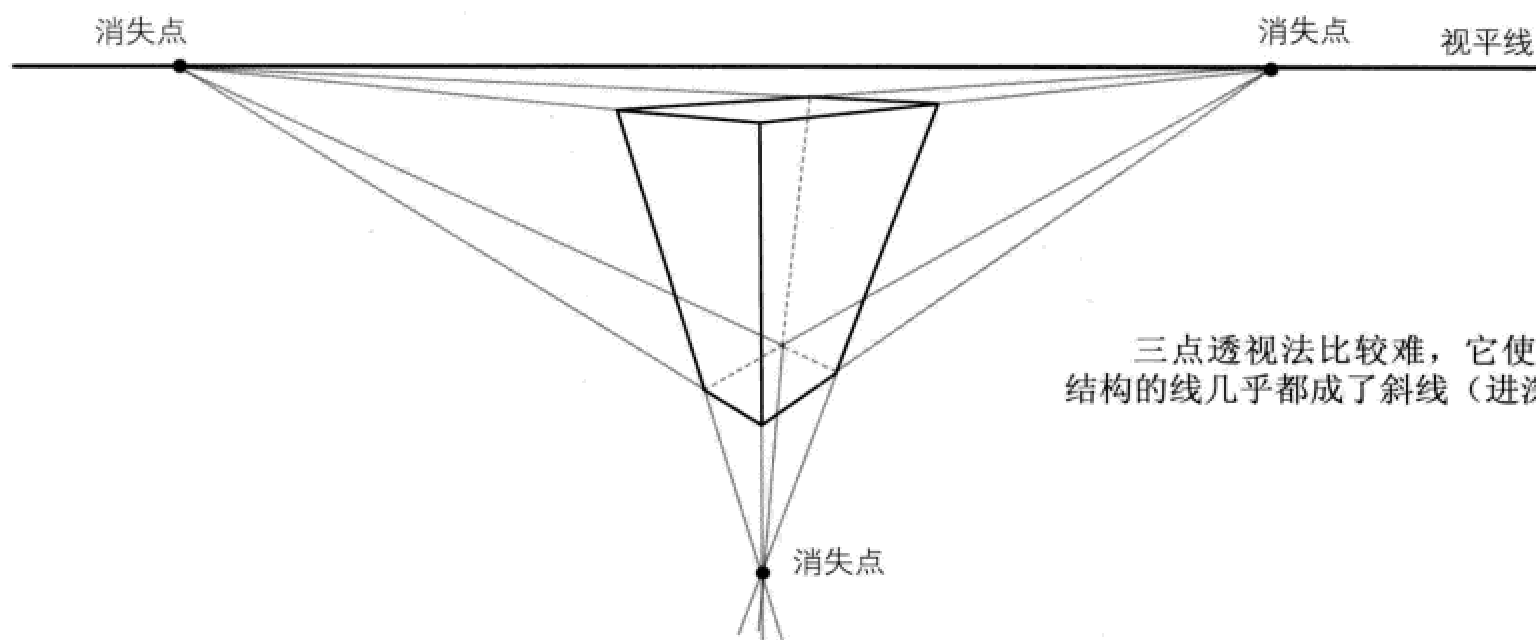
三点透视

三点透视是各种透视中视觉冲击力最强的一种透视。在画面中它有3个消失点，其中有两个在视平线上，还有一个消失点在视平线以外。

三点透视法中，视平线以外的那个消失点，是在高度上获取消失点的方法。由于建筑物体除左右的进深以外又增加了上下高度的进深，所以这种透视法不仅可以使建筑物更加具有立体感，而且加强了画面的空间感和纵深感，使画面看上去很有“魄力”。



三点透视示意图



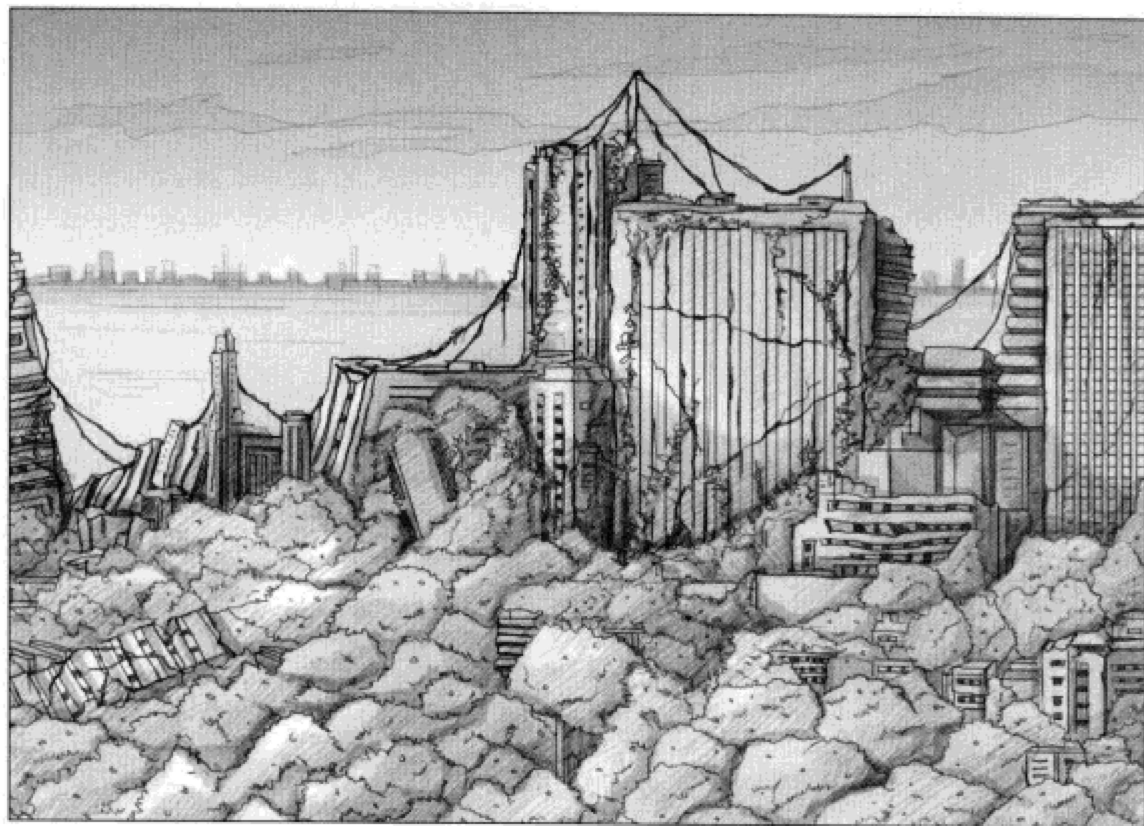
三点透视法比较难，它使画面中构成立体结构的线几乎都成了斜线（进深线）。



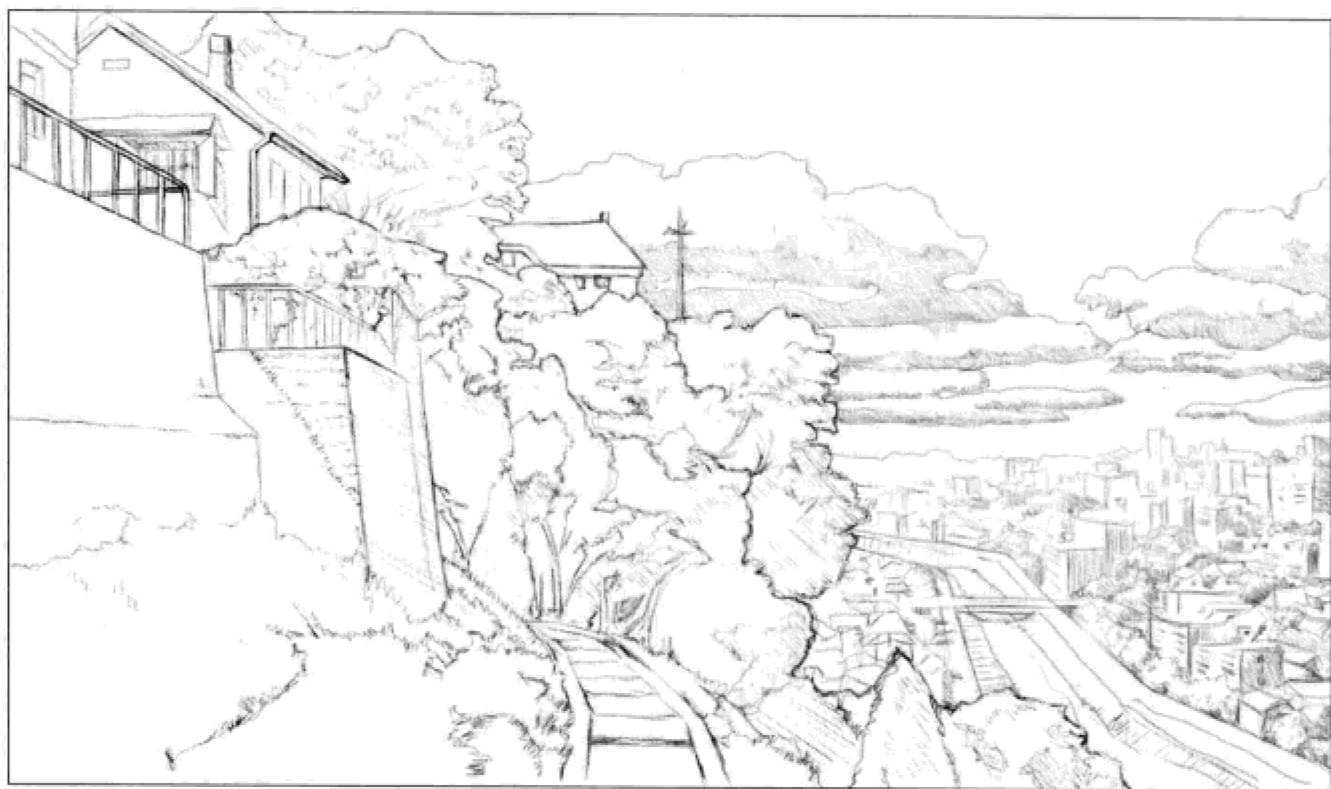
利用三点透视法绘制的仰视场景

在绘制“仰视透视”和“俯视透视”的场景时，要在确保空间变化的同时确保向上或者向下透视的准确性。

植物在场景中的表现



动漫场景中的植物包括树木、花草等，这些植物可以用于组织、美化和点缀场景的空间环境，为场景添加生气，或用来渲染场景中的气氛。



植物的形态饱满、颜色丰富、造型比较自由，它们既可以丰富场景的内容，又可以增加场景的空间层次和深度。



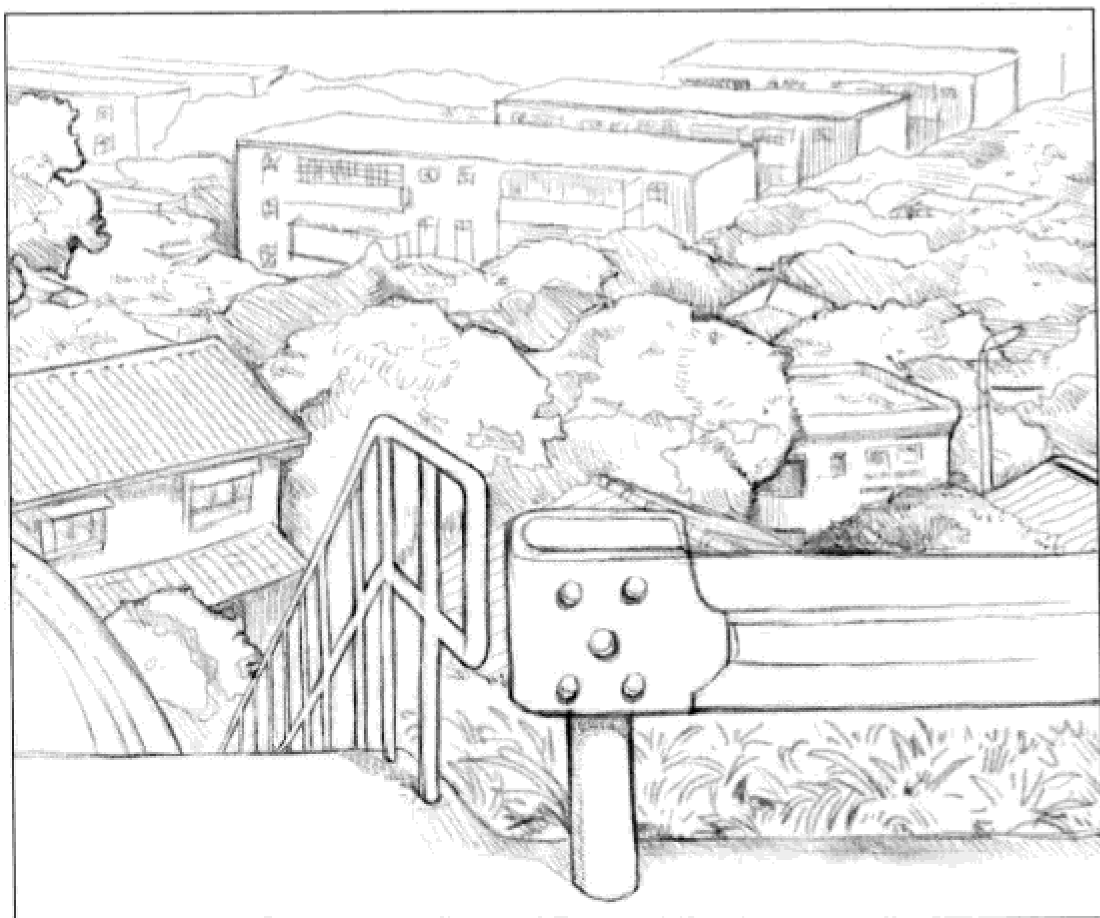
左图所示的这幕场景中，大量的植物使得画面变得更加丰富，同时也在空间透视上加强了表现力。

树的表现除了必须画出不同种类的树外形上的区别、特点外，绘制时还要遵循“近大远小”的透视规律。



植物在表现空间感方面的作用很重要。下图所示的场景中，植物虽然没有处于展现空间感的主导地位，但是它有效地衬托了主体物“茅草屋”的表现，将空间的远近感更进一步地确定出来了。

在场景中不要忽略各种植物的作用，植物不仅能够装点、丰富画面的内容，更能够掩饰建筑与空间表现上的不足。

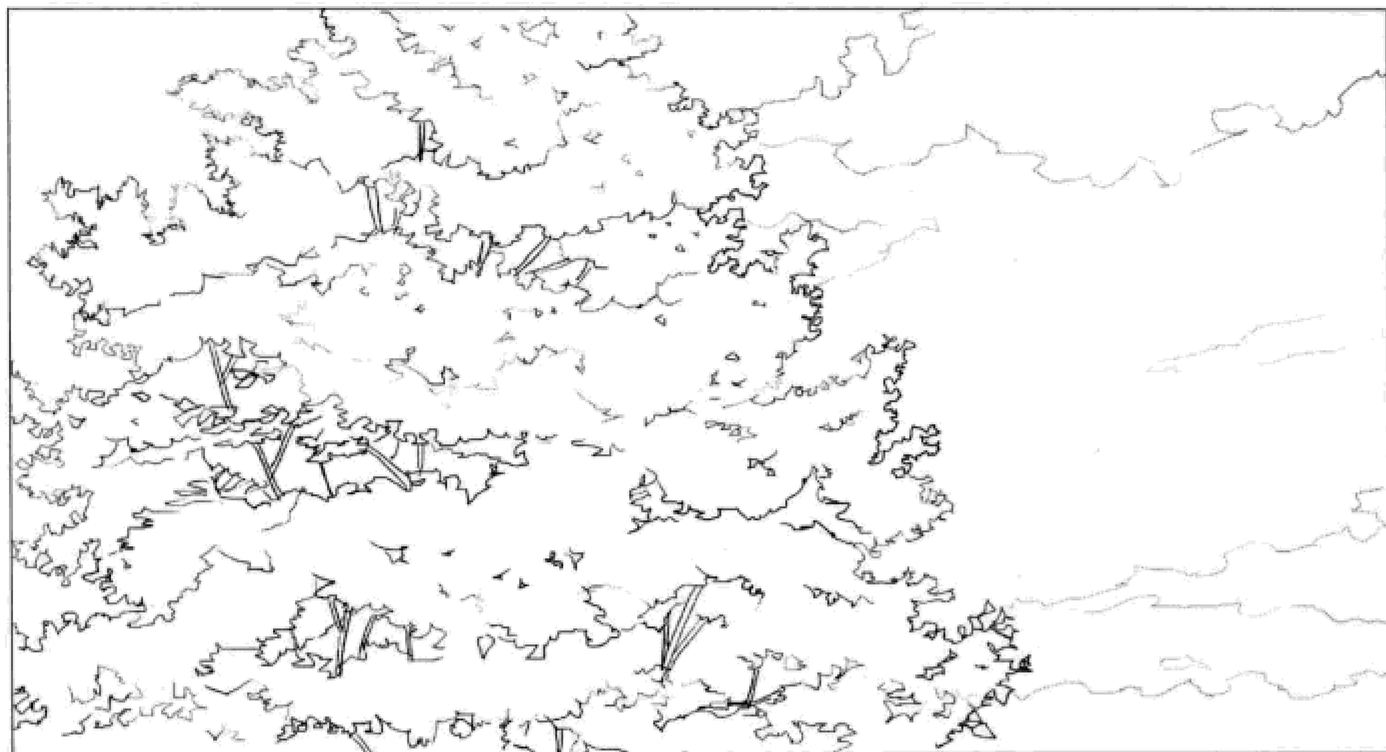




左图所示的这幕场景中，树木等植被在场景中起到了很好的连接和烘托作用，活跃了画面气氛。如果没有植物进行烘托，那么场景就会因为建筑外形而显得呆板、单调。

虽然植被可以掩饰建筑与空间表现上的不足，也能够丰富画面，但是对植物刻画的详细程度要按照画面的需求进行安排。

实例——植物特写

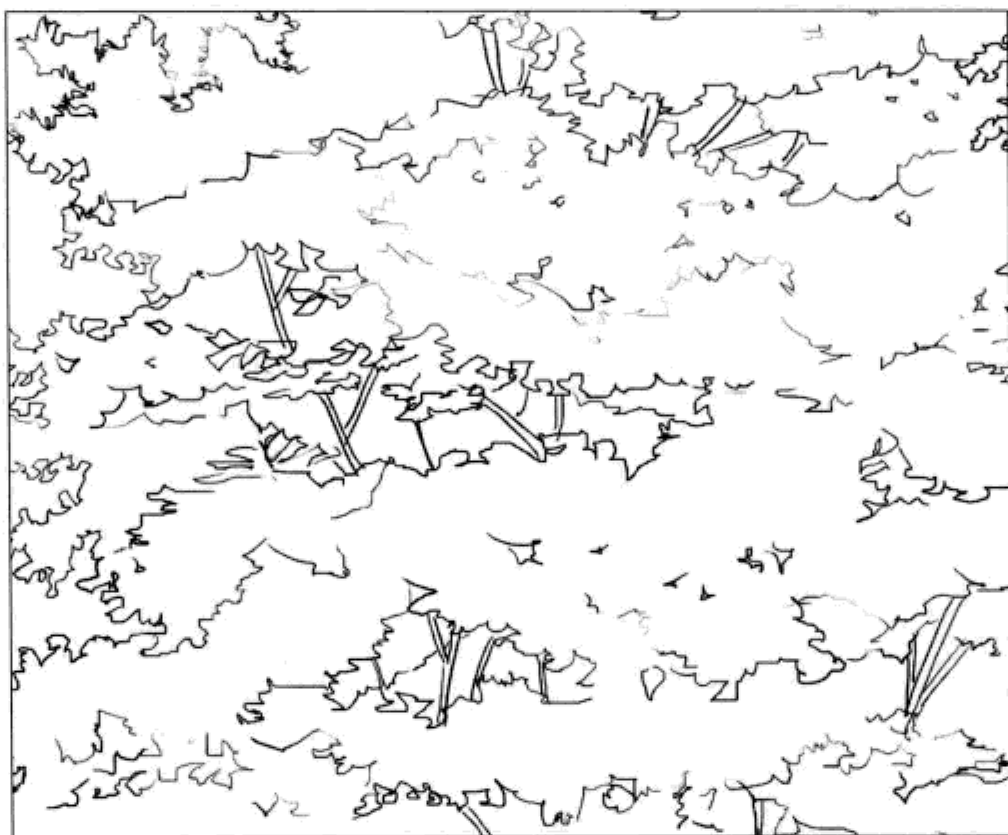


❶

按照构思，将场景内容详细地描绘出来。绘制时注意画面的层次感和线条的轻重、粗细（勾勒植物的轮廓线条不要过于规整）。

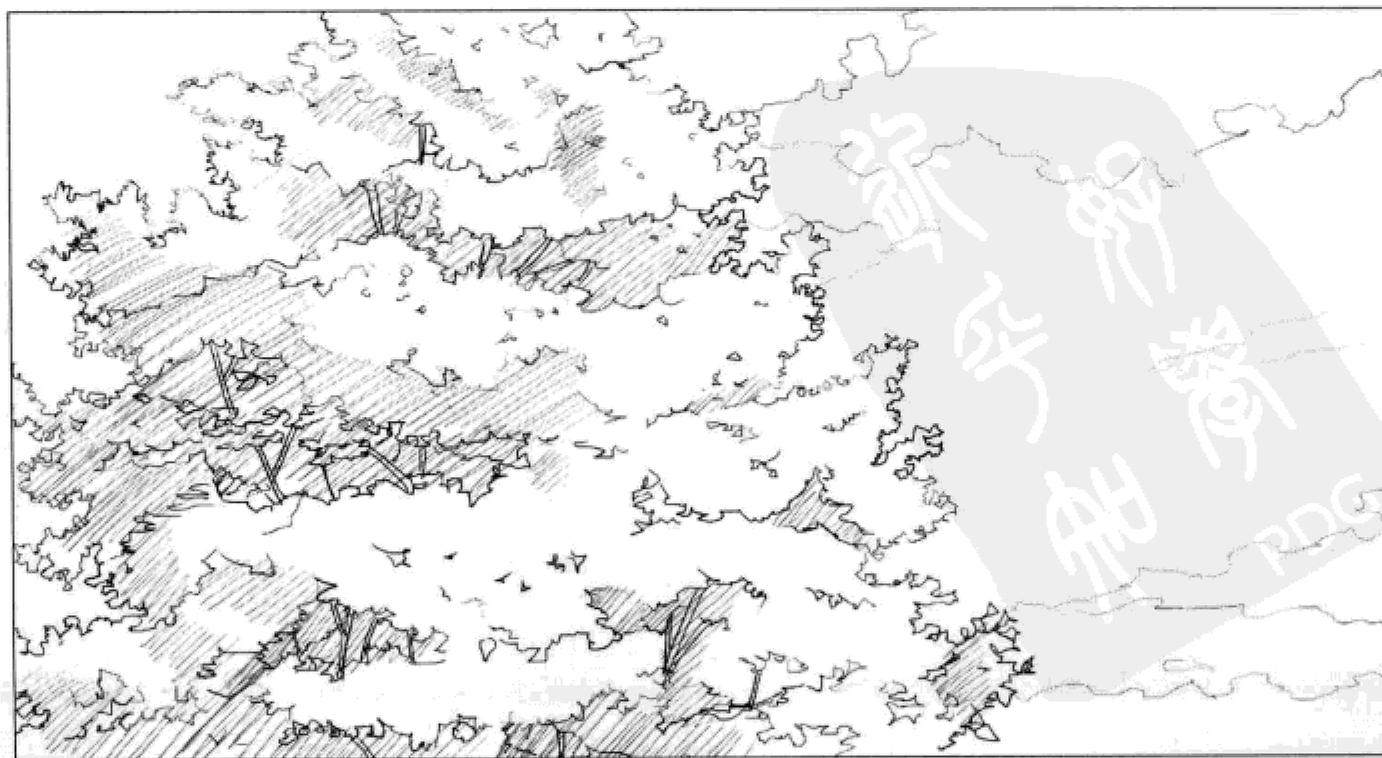
不同的树种具有不同的枝干长势和树冠形状（有高大粗壮的乔木，也有较为矮小的灌木）。画树时要分析树的外形特征和生长规律。

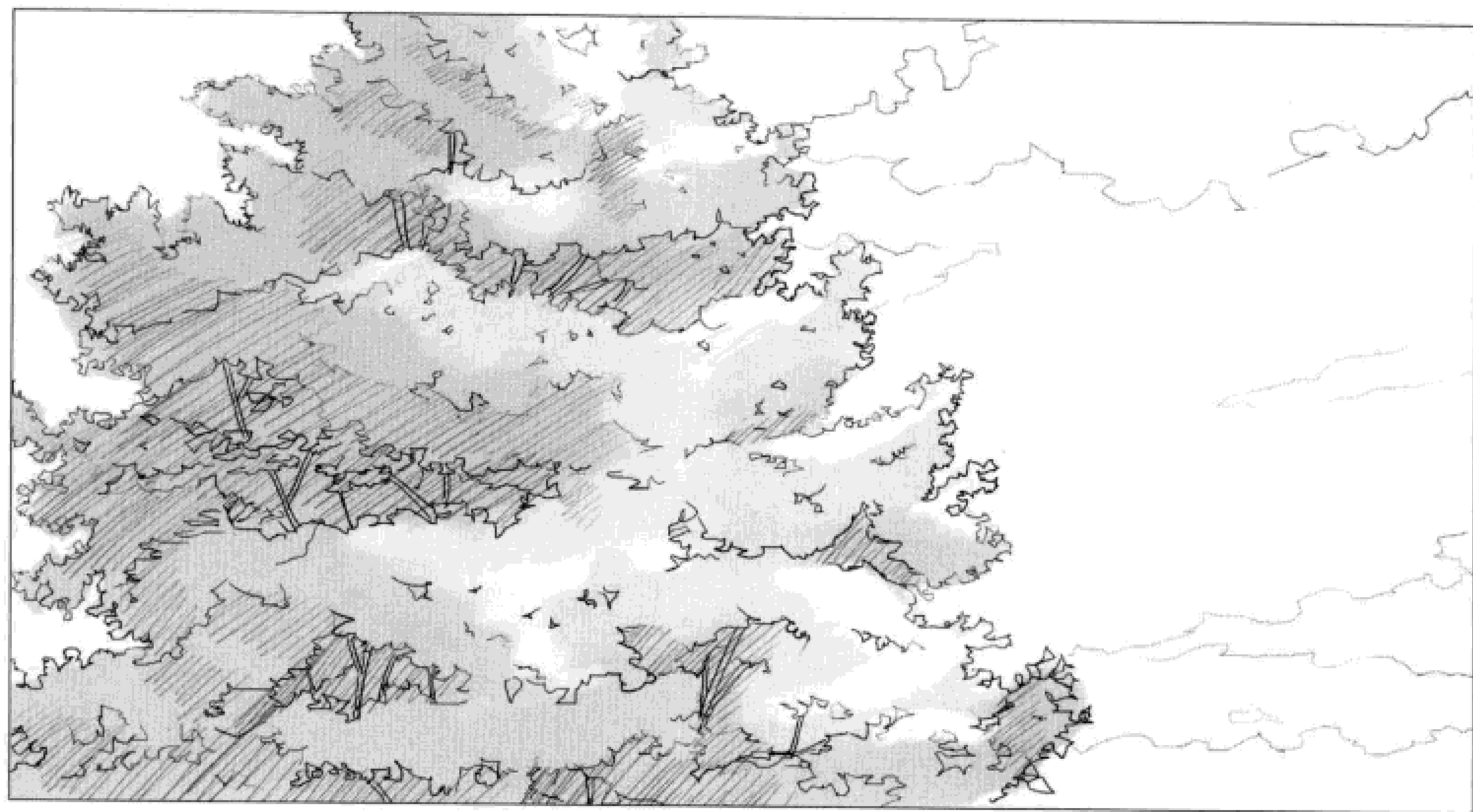
树木的枝叶具有重叠性和伸展性，一簇簇地相拥在一起，竞相朝向阳光。认清树木的生长特点，再配合多样的线条变化，才可以将树木绘制得自然生动。高大粗壮的乔木，枝叶茂密，绘制时不要忽略树枝穿插的结构特点。

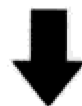


❷

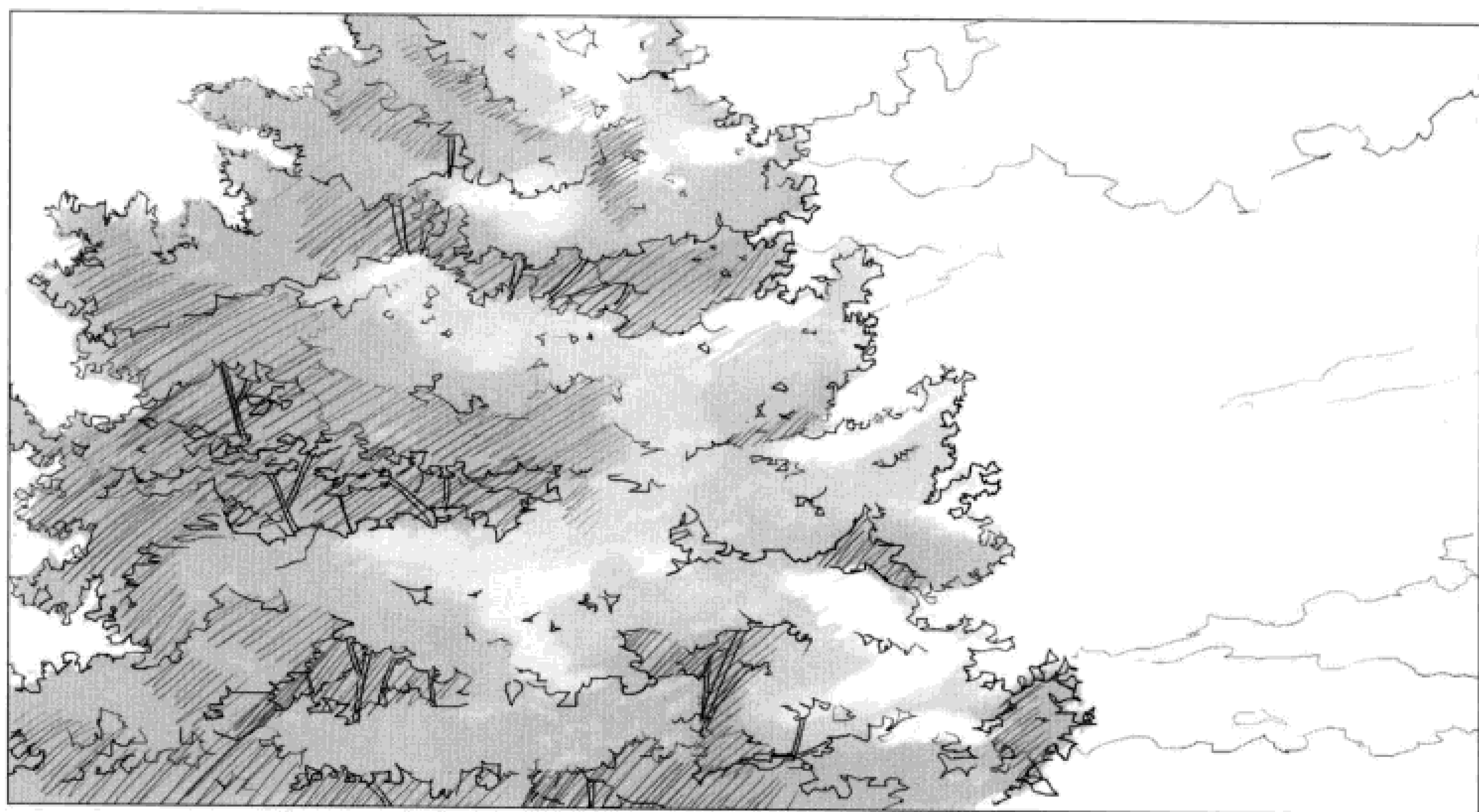
由于乔木枝叶繁茂，层次丰富，所以在绘制好线稿后可以适当加入一些明暗关系，这样就不会产生物体（植物） 间的视觉混乱。

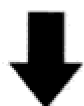




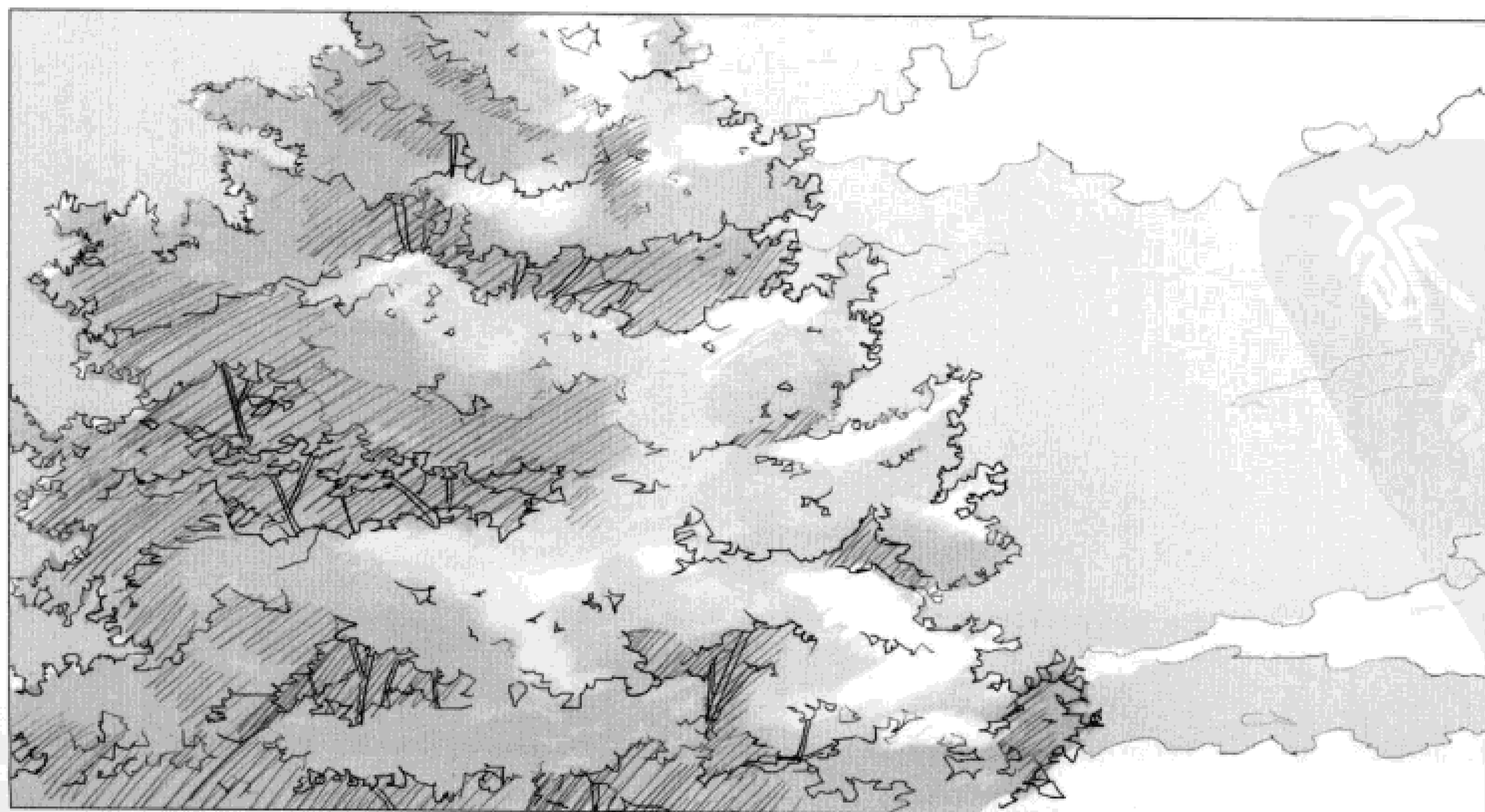


简单绘制出树木大体的明暗关系，明确叶子相互之间的层次感（注意阴影的方向、形状、位置）。





在上一步的基础上，深入刻画树木的细节，增强画面的层次感和立体感（绘制时注意一簇一簇叶子的前后层次关系）。

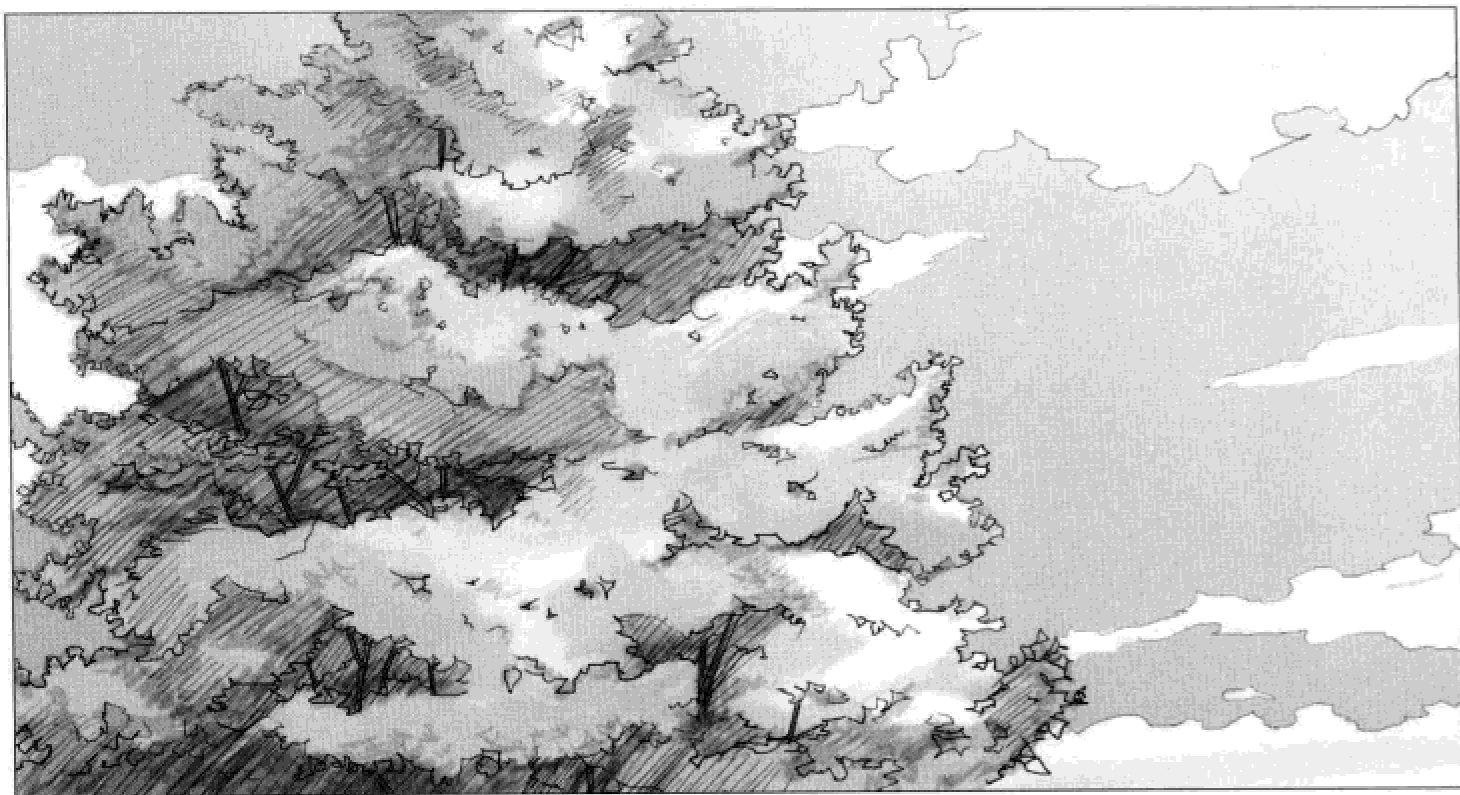


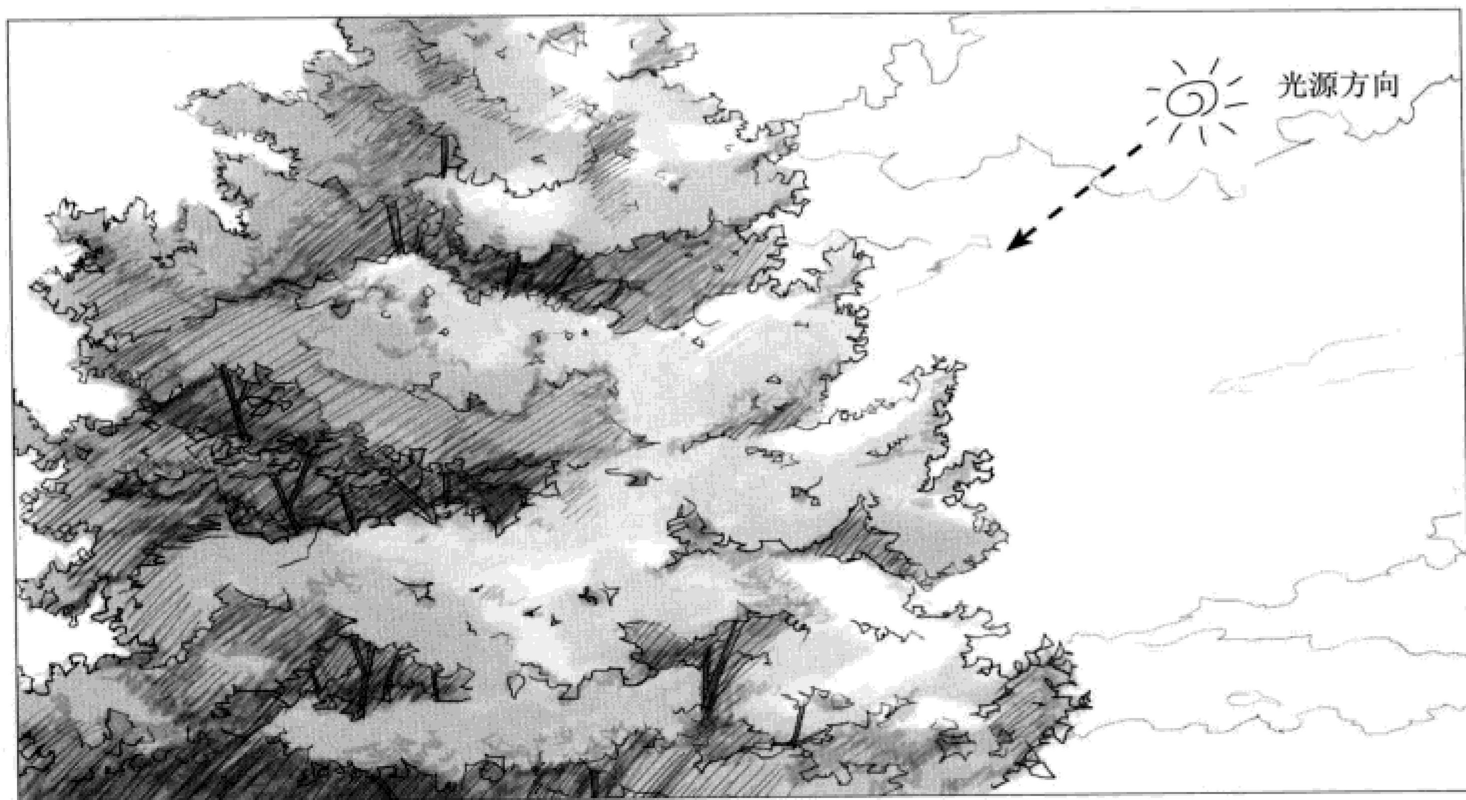
5

在对植物局部的深入刻画完成后，接下来要描绘天空，并对画面进行整体调整（绘制天空时注意色调要与植物的色调相互协调，达到画面整体的统一）。

❻

调整画面效果，这是为了加强画面的空间感，进一步增强植物的层次感，使其与远景天空形成一种远近虚实变化的对比。

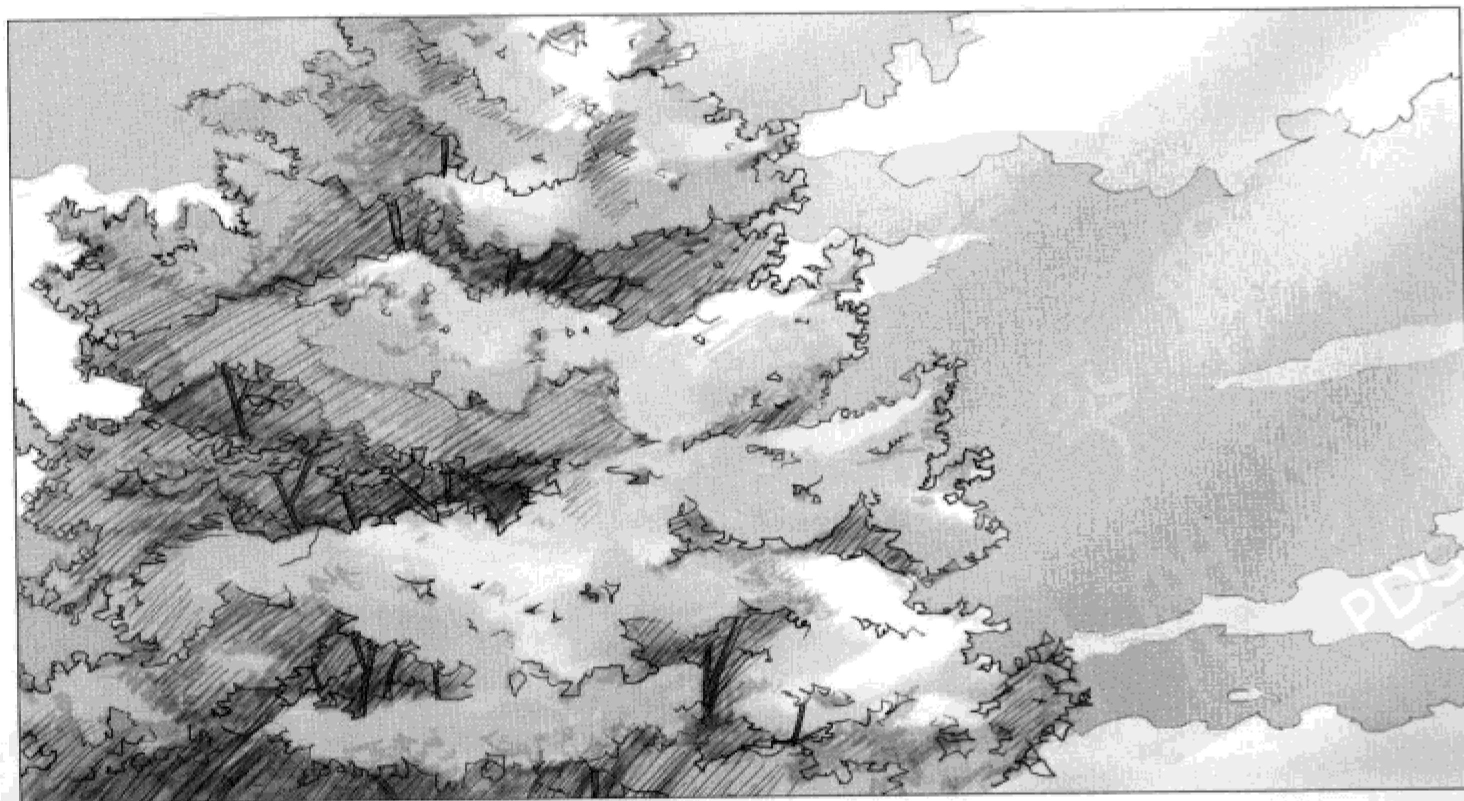




要使树木富有立体感和层次感，阴影的表现是至关重要的，阴影画得越到位，树木就会显得越有真实感。画阴影时应考虑光线的方向。

❼

最后为画面添加一些阳光照射的光照效果，营造出茂密植物沐浴在午后明媚阳光中的、美好的场景氛围，完成场景的绘制。



人物在场景中的表现



场景引自《千与千寻的神隐》

虽然场景有时候是因为人物而建立的，但是人物与背景却是相互依附的，缺一不可。不要因为背景可以辅助传达人物的情感而忽略了人物的刻画。

在表达人物的某种情绪时，除了利用丰富的面部表情外，适当搭配合适的发型、动态，可以使情绪表达得更加生动、饱满。

人物的动态可以渲染画面的气氛。

右图所示的场景中，两位少女丰富、生动的肢体语言与背景形成了“一动一静”对比，这种组合使画面整体看起来更富有变化，内容更加丰富，同时也烘托出欢快的画面氛围。



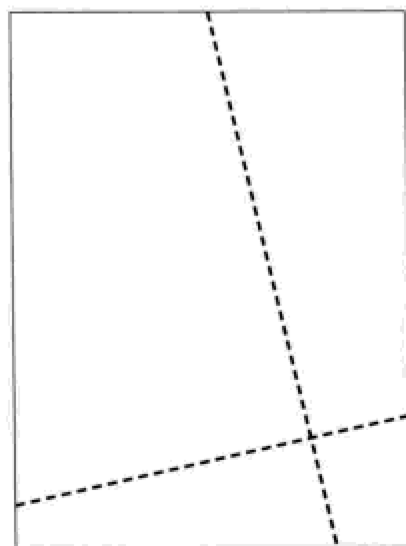
实例——可爱女孩

1

确定场景内容，将少女的动态（全身的轮廓，将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化）及背景用细致的线条勾勒出来。

少女引自《妹妹公主》
姓名：雏子（Hinako）
身高：132cm
年龄：9岁
星座：巨蟹座
兴趣：午睡、涂鸦

雏子总是给人以活泼的笑容，经常让周围的人因为她的精神而振奋起来。她会向哥哥撒娇，会要求哥哥给自己讲故事，也经常因为困乏而直接倒在哥哥怀里睡着。她也是一个充满幻想的女孩子。



此场景采用斜线构图的方法，场景中少女的姿态存在着一定的倾斜角度，使整个场景添加了几分欢快和动感。

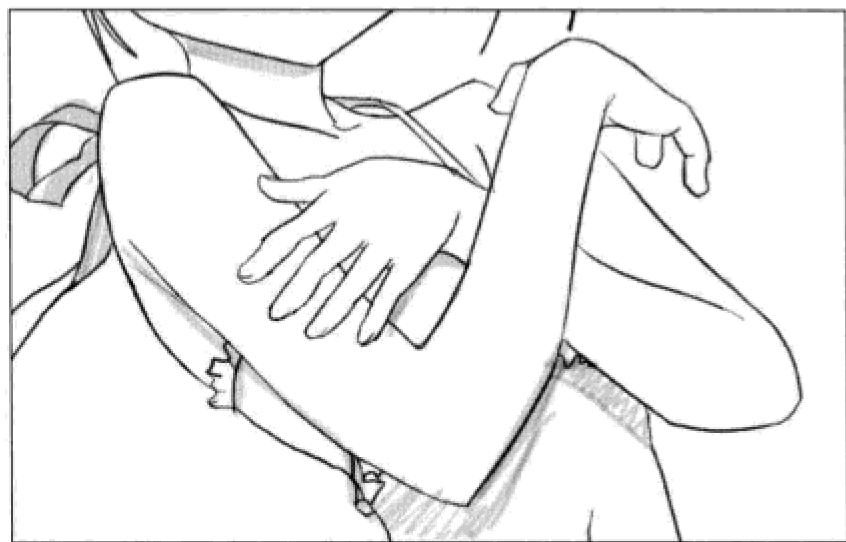
表情是人类表现内心世界的媒介，角色的魅力不只有一张可爱、美丽或平凡的面孔，更多的时候取决于精彩而丰富的表情。





❷

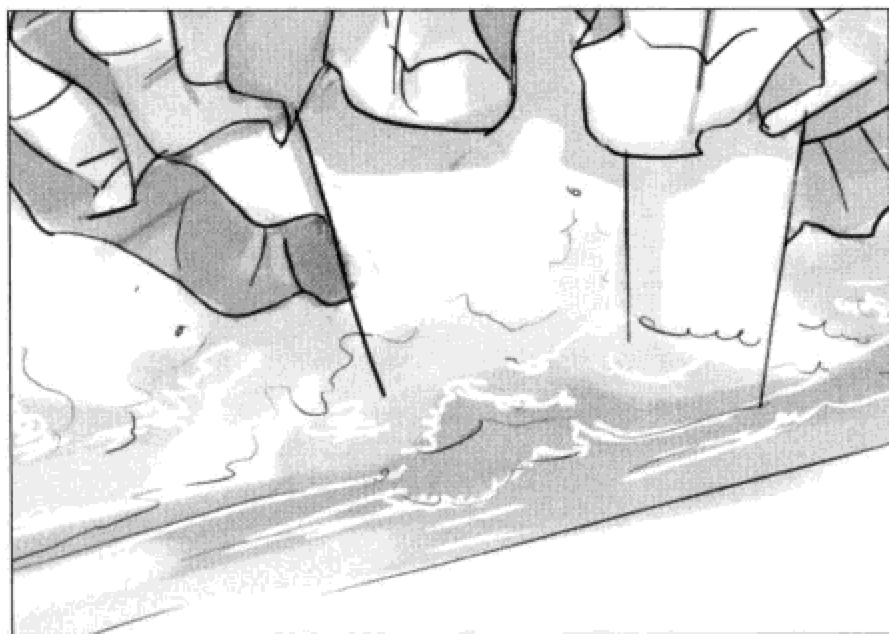
简单地绘制出画面的明暗关系，加强人物的层次感和立体感。



一个合理的动作不但可以有效地展示人物的外表及服饰，而且还可以展示出人物的性格及情绪。

❸

局部深入刻画并整体调节画面，同时需要对背景（浪花）进行深入的描绘。



绘制浪花时线条要随意灵活一些，飞溅的浪花是不可忽略的内容，它可以使场景更加真实、自然。



❹

接下来描绘天空，注意色调要与人物的色调相互协调，求得画面的整体统一。完善画面，完成场景的绘制。

清亮透彻的双眼，金灿灿的短发，可爱的蝴蝶结，在她如洋娃娃般的外表下有一颗稚嫩的心，从内到外散发出一种使人温暖的气质。



建筑在场景中的表现

在动漫场景设计中，最能体现场景特色的是建筑的造型风格。按照空间分类，建筑场景分为室外建筑空间和室内建筑空间。

室外建筑空间



场景引自《秒速5厘米》

室外建筑空间是漫画中不可缺少的一部分，漫画中的各种信息需要建筑空间来烘托和传达。室外建筑场景多起到交代事件发生的地点，烘托画面的氛围等作用。

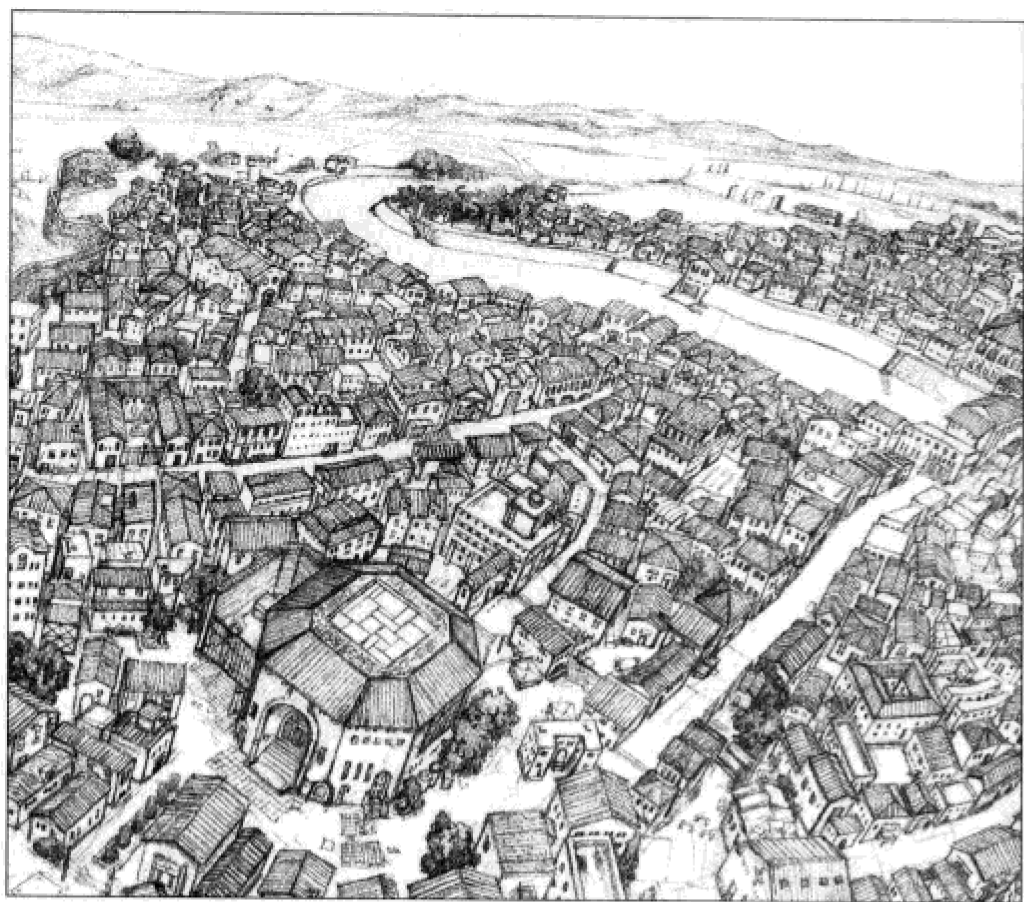
室外建筑空间视角多变、内容丰富，这类场景在视觉表现力上更加具有优势。高楼大厦、雄伟建筑、繁华的街景及各种公共设施都会因剧情的需要出现在动漫场景中。

绘制室外建筑空间场景时， 除了按场景需求绘制出各式的建筑外，更要处理好建筑与周围环境的相互关系。





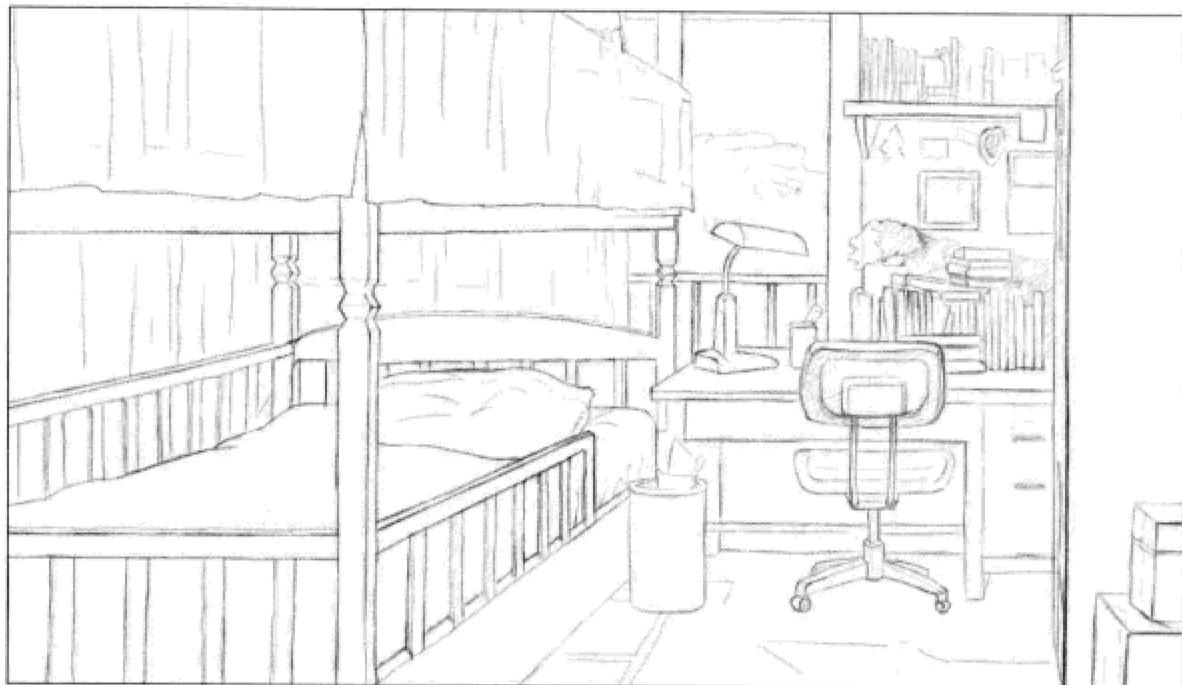
室外建筑空间视觉角度更加丰富，透视关系也更加复杂。只有理解建筑的结构特征，熟练掌握各种透视法则，才能绘制出栩栩如生的建筑场景。



在动漫场景中，室外建筑空间通常采用俯视的角度来营造宏大、壮观的气势，以烘托场景的气氛……

绘制场面宏大的室外建筑场景时，一定要控制好画面的节奏，不要因为复杂、繁多的各式建筑而造成画面凌乱。

室内建筑空间

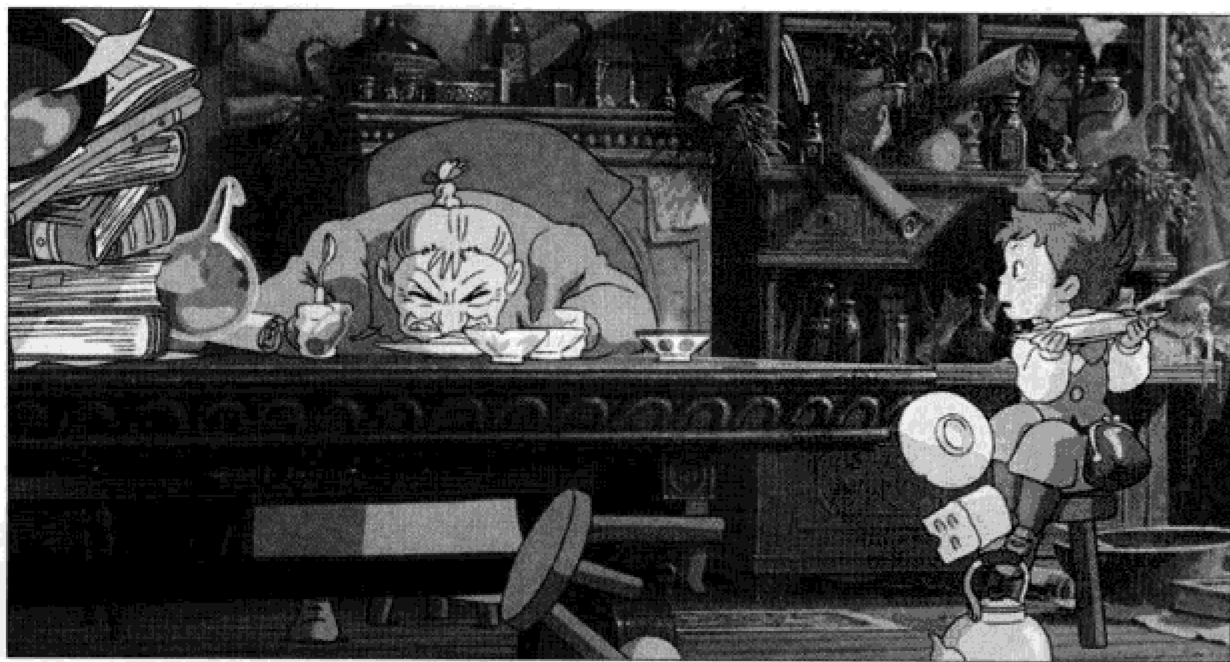


在绘制室内场景时，要根据角色需要设计室内的场景内容。也需要考虑场景中的陈设是否符合角色的各种相关信息。通过室内场景的各种陈设，可以在侧面表现出角色的性格及生活状态。

绘制室内建筑空间时，要把握好形体结构，合理正确地运用透视法则。

左图所示的场景中使用了一点透视的技法。

绘制室内场景时，桌子、墙壁等地方摆放的或悬挂的众多家居用品、生活用品、食品及装饰品都可以是场景中的内容，它们不仅丰富场景的内容，有时候还起着重要的作用。

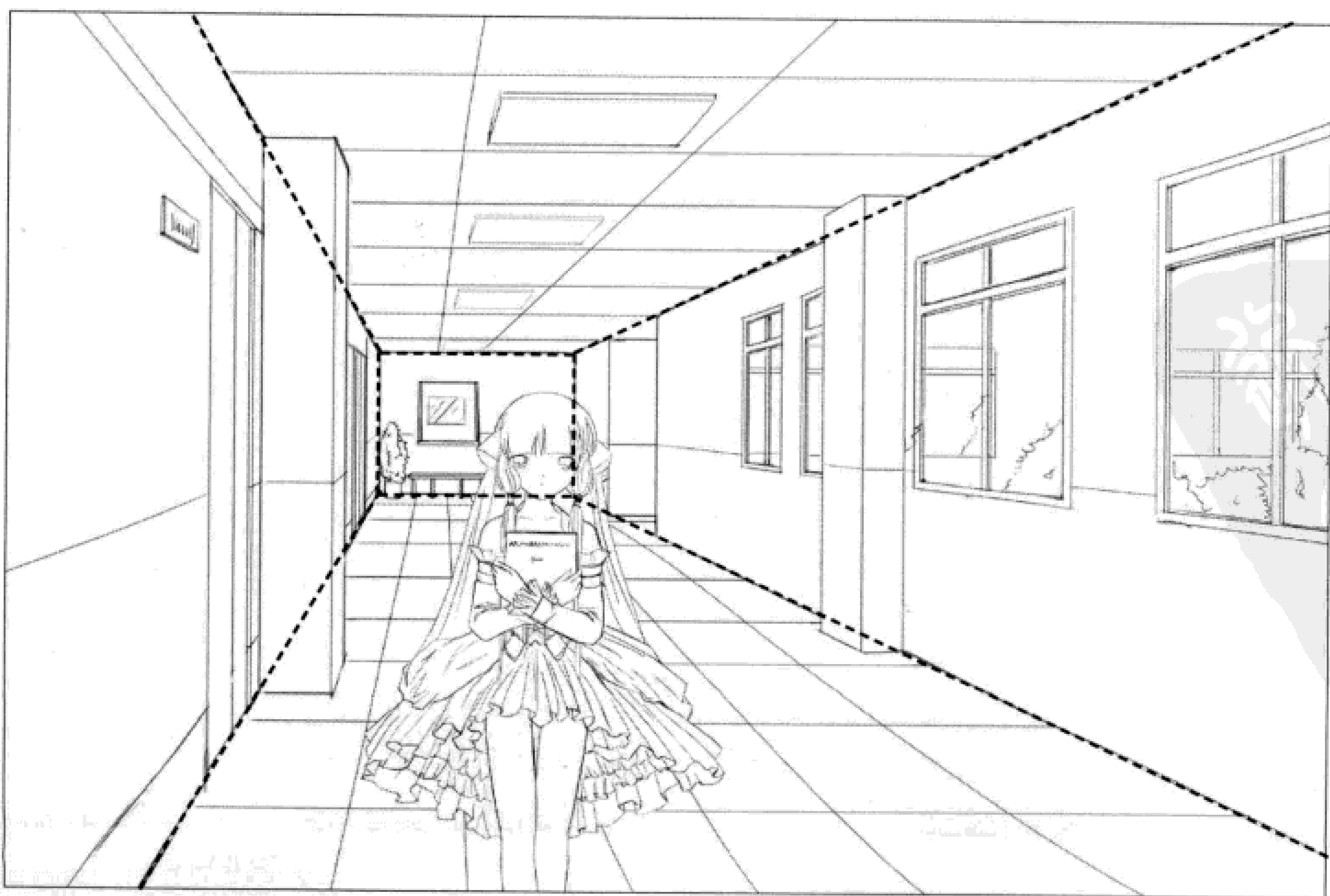


该场景出自《霍尔的移动城堡》

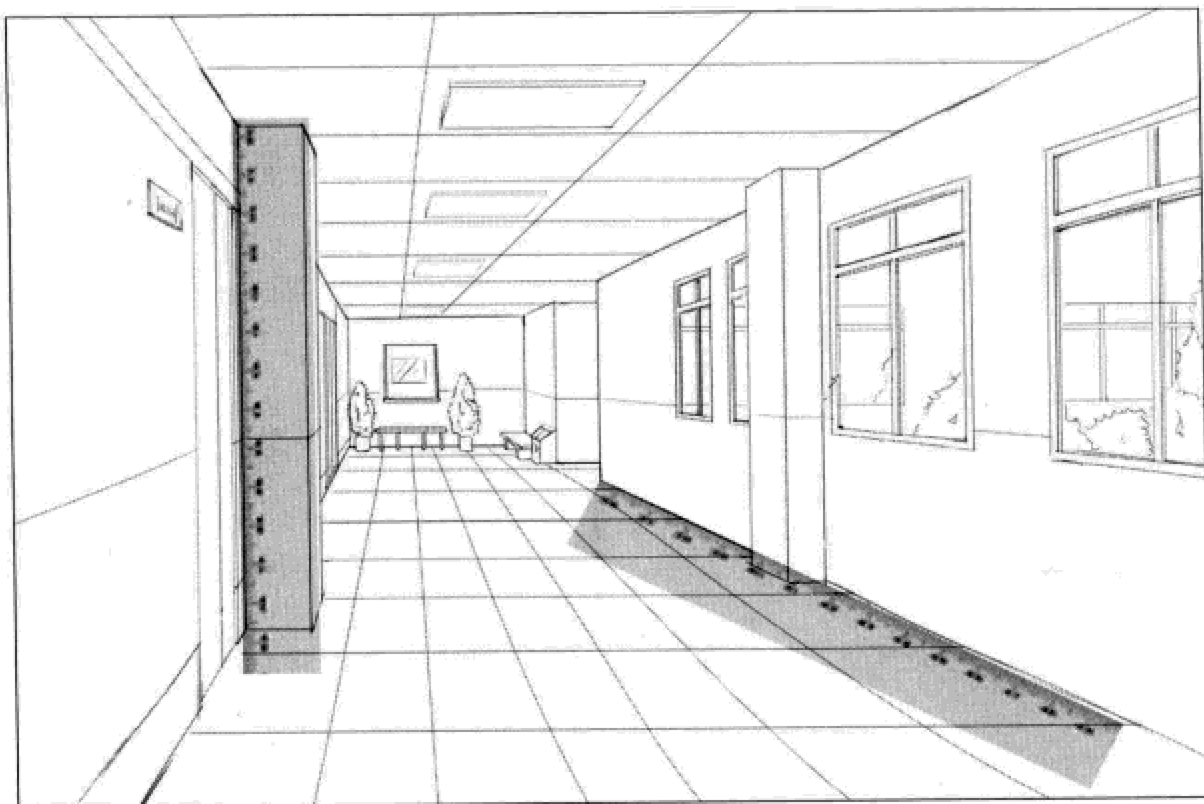
实例——走廊

❶

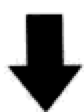
在确保透视正确的前提下，用细致的线条勾勒出场景的内容（走廊的样式格局、人物的动态、植物的位置都要表达清楚），并利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除，将场景的内容具体化、清晰化。



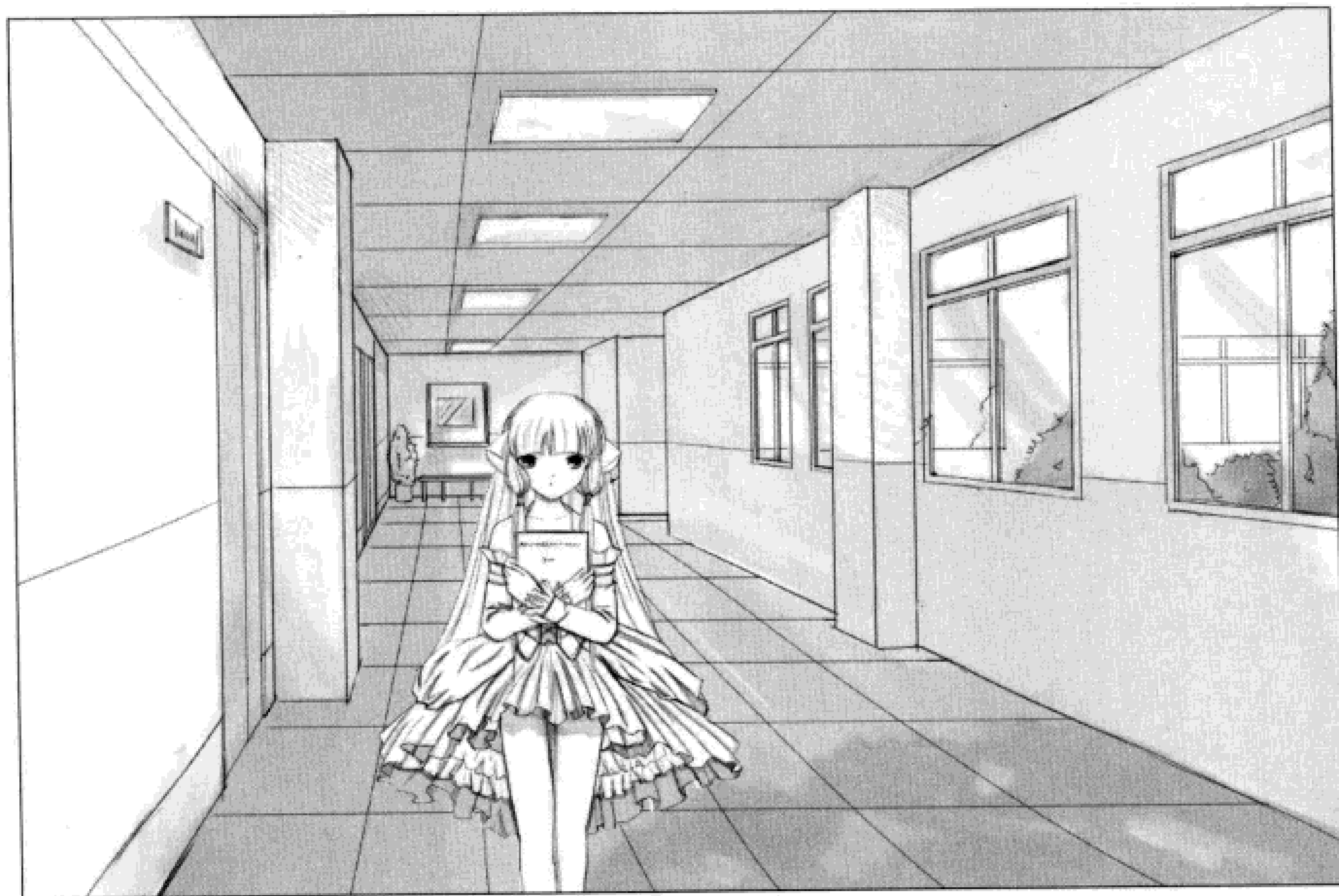
此场景采用的是一点透视的技法。绘制走廊时，刻意地强调了“近大远小、近宽远窄”的透视特征，可以很好地表现出走廊的纵深感，从而提升画面的立体感。



绘制走廊时直线条比较多，需要利用尺子画出规整的、众多的长直线条，合理、有序的线条安排可以很好地体现出走廊宁静、简洁、干净的真实感。



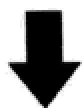
绘制此场景时可以先对走廊进行刻画，然后再按画面、剧情等需要添加人物内容（人物的动态和面部表情可以带动整个画面的气氛）。



❷

简单绘制出场景大体的明暗关系，明确物体自身及物体之间的阴影位置，增强画面的层次感和立体感。

绘制时要注意表现出室外植物投射到走廊中的影子效果。



❸

在上一步的基础上，进一步深入刻画细节，完成场景的绘制。绘制时注意画面的整体感和纵深的空间感。



深入绘制场景时不要忽略对人物造型的细致刻画。少女是这幕场景中的前景内容，所以她的五官、四肢动态和服饰都要表达清楚。



眼睛是五官刻画的重点。清晰勾画轮廓线，用线条排列组合出眼珠颜色的深浅度，明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置。

场景局部效果

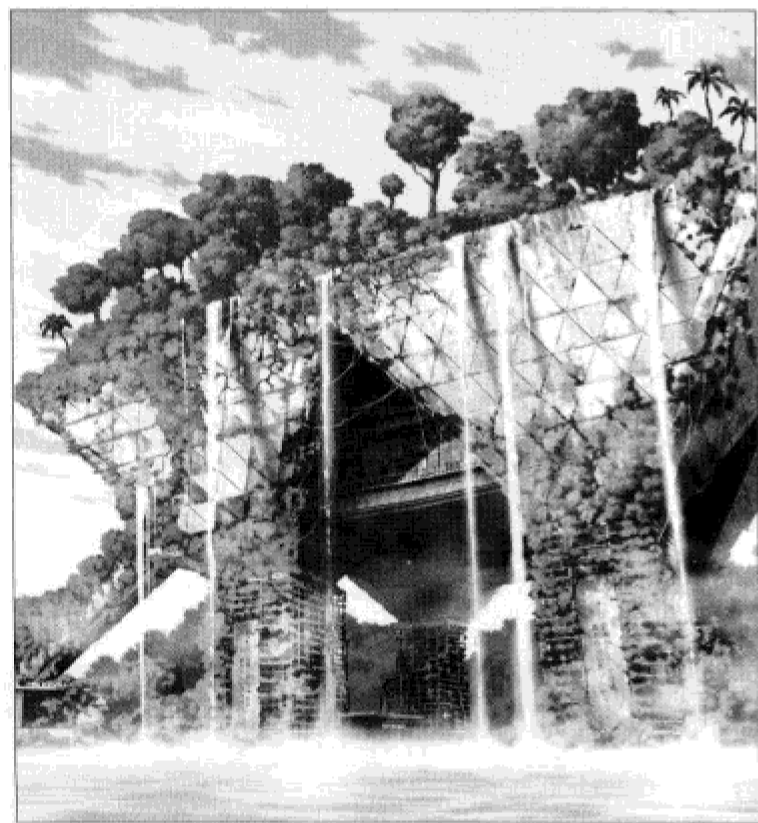
写实风格场景



场景出自《东京幻想》

写实风格的场景中所涉及的自然属性的材料和质地都要遵循一定的自然法则，并符合人们的常规视觉感知。

如右图所示，整幅场景参考了自然法则，真实再现了现实生活中建筑、植物、天空等内容。



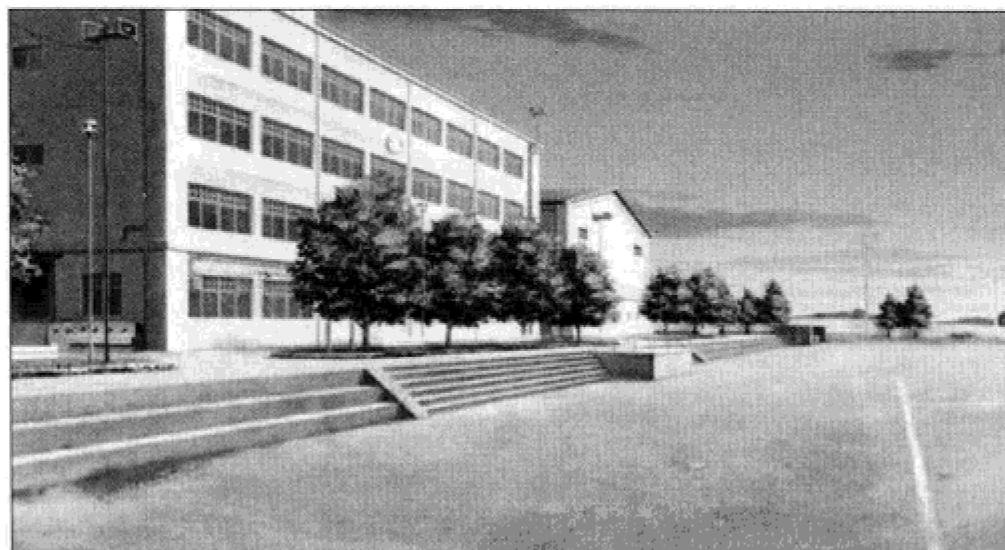
场景出自《东京幻想》

在写实风格的场景中，各种光影关系要符合科学和自然的光学规律，而且要符合自然中物体被光照射后所产生的投影效果和投影角度（在遵循规律的情况下可以有适当合理的夸张变形）。



写实风格的建筑场景

写实风格的场景具有强烈的真实感和亲和力，画面效果精细、丰富，具有质感，给人一种身临其境的感受。



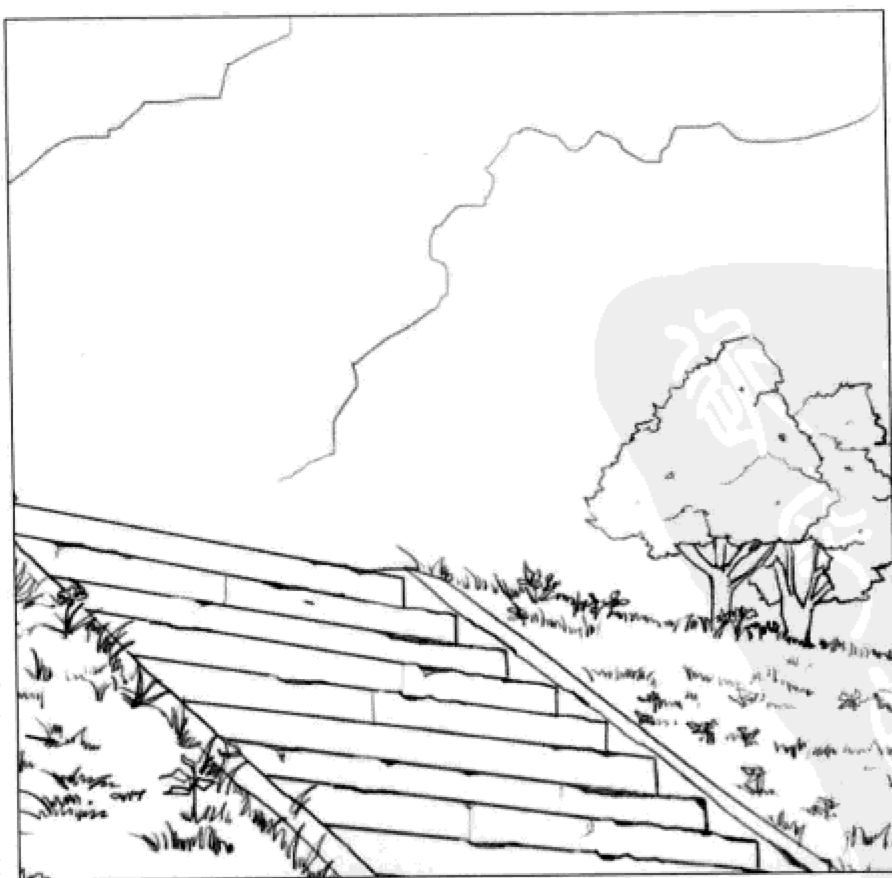
写实风格的场景是采用写实的手法来绘制场景的，场景的内容可以有幻想的成分，也可以是“虚拟的世界”。

实例——生活片段

1

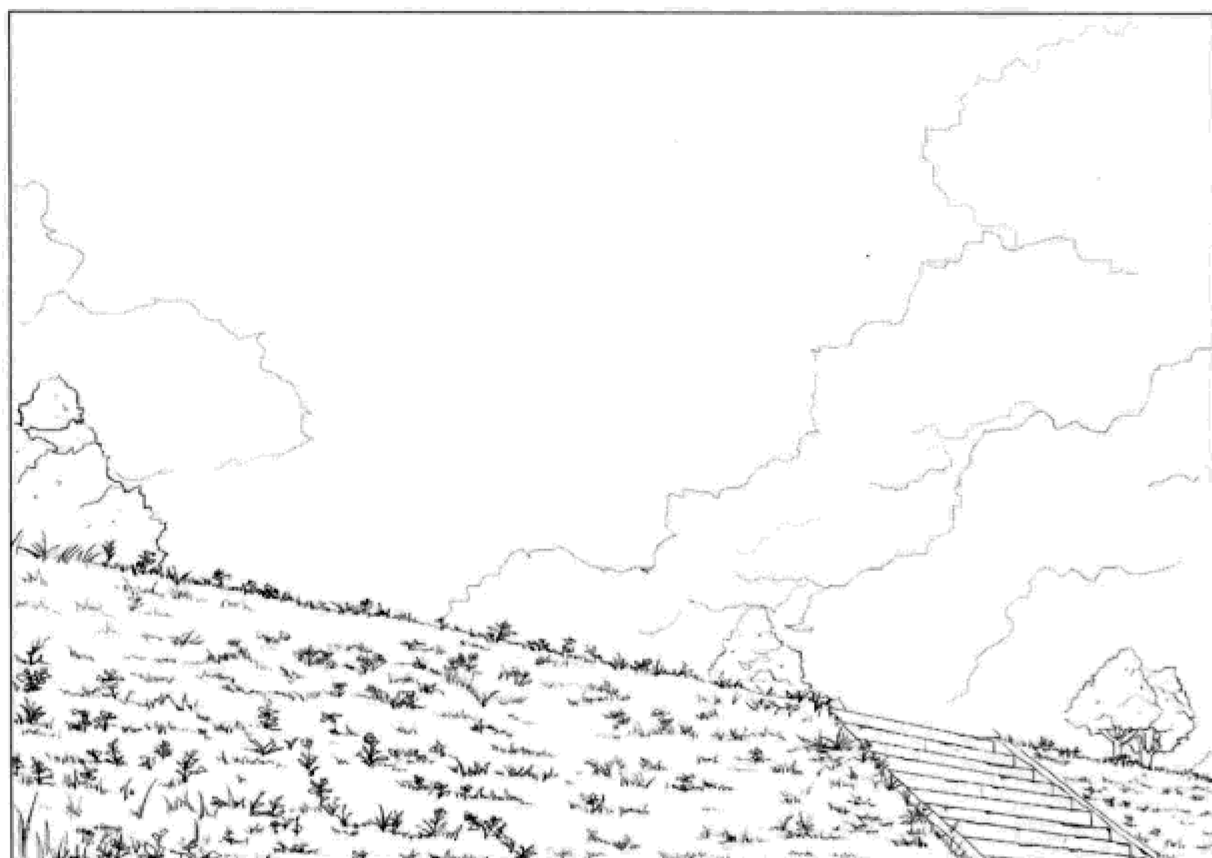
用细线条将场景的内容认真、详细地描绘出来。绘制线稿图时不要忽略细节处的刻画，人物、草地、遥远处茂盛的树木、天空中的浮云……都要使用不同质感的线条勾勒清楚。





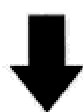
虽然在整个场景中人物占整幅画面的比例较小，但是不能因此忽略对人物动态、表情的描绘。

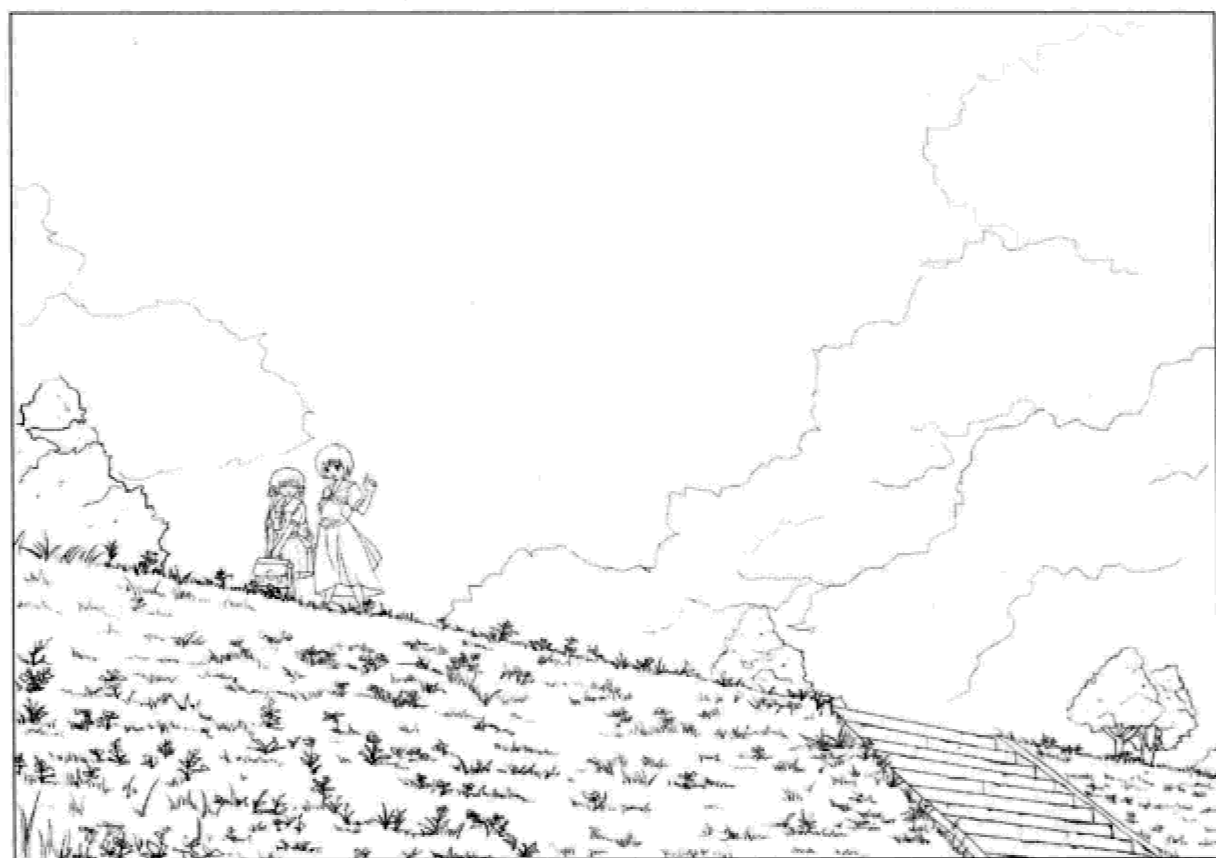
绘制植物时要有节奏感，线条要随意一些，要表现出植物生长得随意、自然。



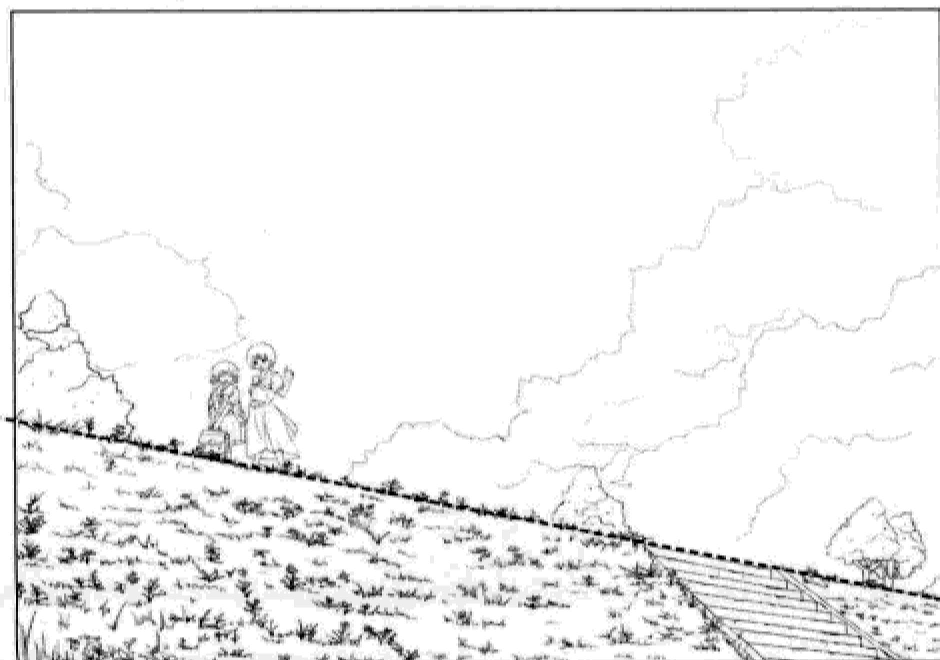
绘制此场景时可以先对风景进行描绘，然后再按画面、剧情等需要添加人物造型。

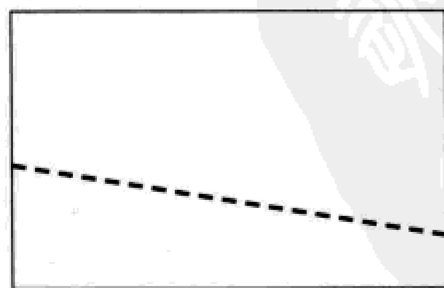
添加人物时，可以将人物安排在画面偏左边的位置上，这样可以起到指引和暗示的作用。



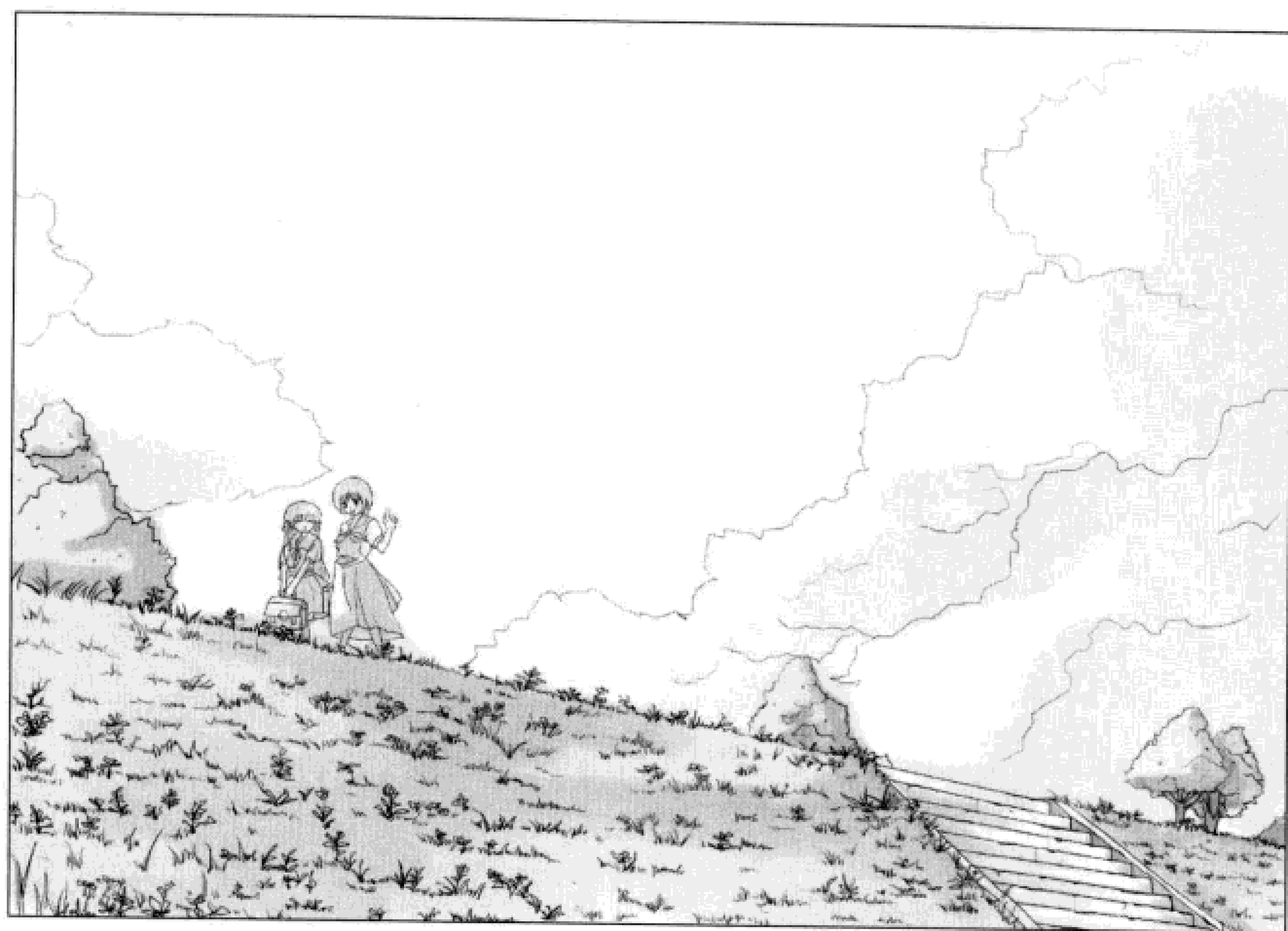


不要因为背景可以辅助传达人物的情感，就忽略对人物的刻画。生动、灵活、丰富的人物动态可以活跃场景气氛。



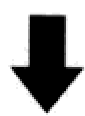


此场景采用了斜线构图法，它使场景从左侧至画面右侧出现了一条无形的视觉指引线，明确了人物活动的路线。



2

按照构思，简单绘制出画面大体的明暗关系，确定画面的大体色调，注意画面的层次感。



绘制远景的天空时注意色调要与近景中景物的色调相互协调，达到画面的整体统一。

❸

在上一步的基础上，用变化的线条进一步深入刻画细节（特别注意云和人物的刻画），增强画面的层次感和立体感。

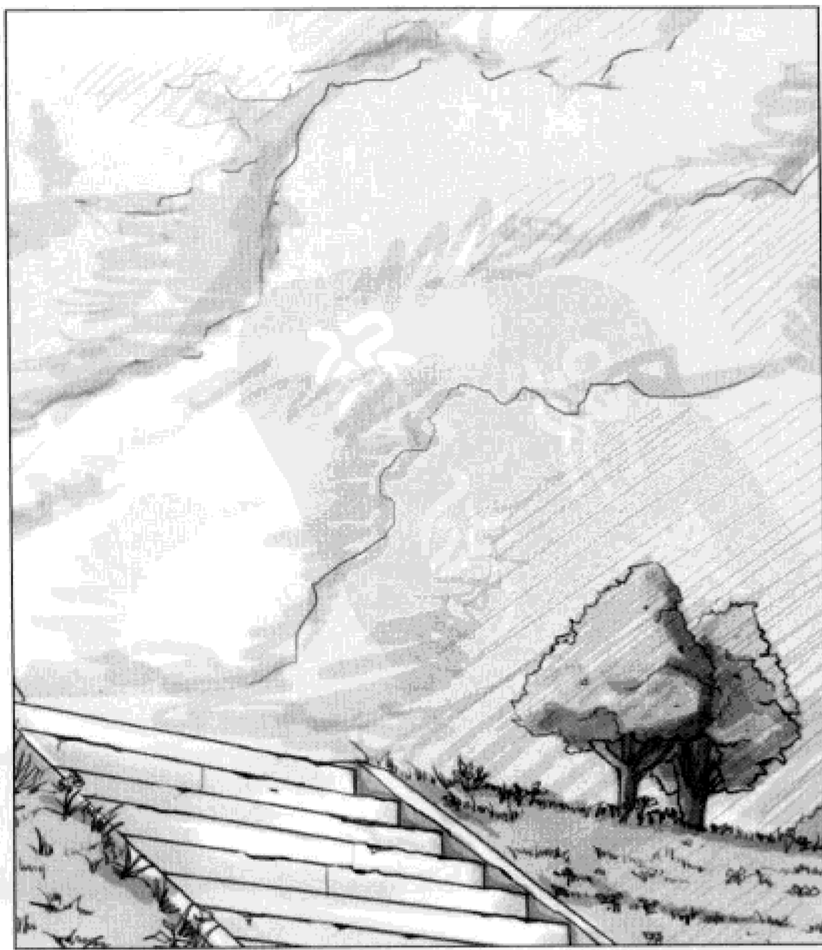


为了加强画面的空间感和层次感，将天空做一定的模糊处理，使其与前景形成一种远近虚实变化的对比。

4

整体调整画面，为画面添加一些光效（午后阳光照射的效果），营造出一种温馨、轻快的氛围（晴朗的天空下，沐浴在明媚阳光中，在这样的风景下两位好朋友正在轻松地聊天、嬉戏……），完成场景的绘制。





抽象背景

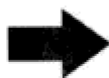


抽象背景可以衬托角色，使其在画面中更加显眼，它能够辅助传达角色信息。合适的背景会使角色的情绪、性格得到加强。

如左图所示，飘落、散乱的枫叶图案背景“散发”着浪漫气息，使场景整体看起来更富有变化，内容更加丰富，画面更加完整，同时也体现出了少女对未来梦幻般的憧憬。

为角色搭配抽象背景时，可以通过分析角色的性格特征、故事的情节、场景氛围等相关信息来寻找一个相对合适的背景类型。

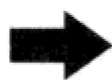






不同图案的抽象背景在传达角色内心上有很大不同，合适的背景会使角色的情绪、性格得到加强，这就是背景的魅力。

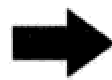






略带悲伤的表情、内敛的动作搭配迷幻、漩涡般的黑灰色抽象背景，很好地体现出少女陷入困惑的故事情节。







放射状的光芒加上许许多多闪耀的小星星的抽象背景，很好地体现出少女精灵古怪的性格特征。

实例——抽象背景



❶

确定少女的动态，将人物的造型感觉表现出来。用细致的线条描绘出全身的轮廓，将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

一个合理的动作不但可以有效地展示人物的外表及服饰，同样可以展示出人物的性格及情绪。

俏皮的动作，自然地释放出少女的活泼的个性，又体现出了她的可爱。





❷

简单地绘制出画面的明暗关系，加强人物的层次感和立体感。



❸

在上一步基础下，局部深入刻画（排列线条时要注意画面整体的平均感，线条要有适当强弱的对比）。





❹

将抽象背景的大体样式勾勒出来。

绘制此场景时可以先对人物进行刻画，然后再按画面、剧情等需要绘制相应的抽象背景。合适的抽象背景图案加强了对角色性格的表达。



❺

细致地刻画抽象背景，完善画面。

背景能够辅助传达角色信息，合适的背景会使角色的情绪、性格得到加强。迷幻泡泡状的抽象背景，让画面具有了一种甜美童话般的色彩，同时也表现出了少女内心梦幻般的美好憧憬。



同样一个角色在不同背景下产生的感觉并不相同，这就是背景的魅力。有时候，与角色信息截然相反的背景在一定程度上会展现出角色的双面性，使其性格更加真实。

在绘制抽象背景时要注意根据不同的场景氛围来选择合适的图案。迷幻光影状的背景，即表现出了少女内心中对未来梦幻般的美好憧憬，又给角色增加了几分神秘感。



幻想场景

动漫场景设计应根据剧情需要，在充分分析了故事情节、主题、年代、人物特征等的基础上选择适当的表现手法。而对于非自然的幻想场景就更需要设计师具有非凡的想象力、创造力及思维能力。

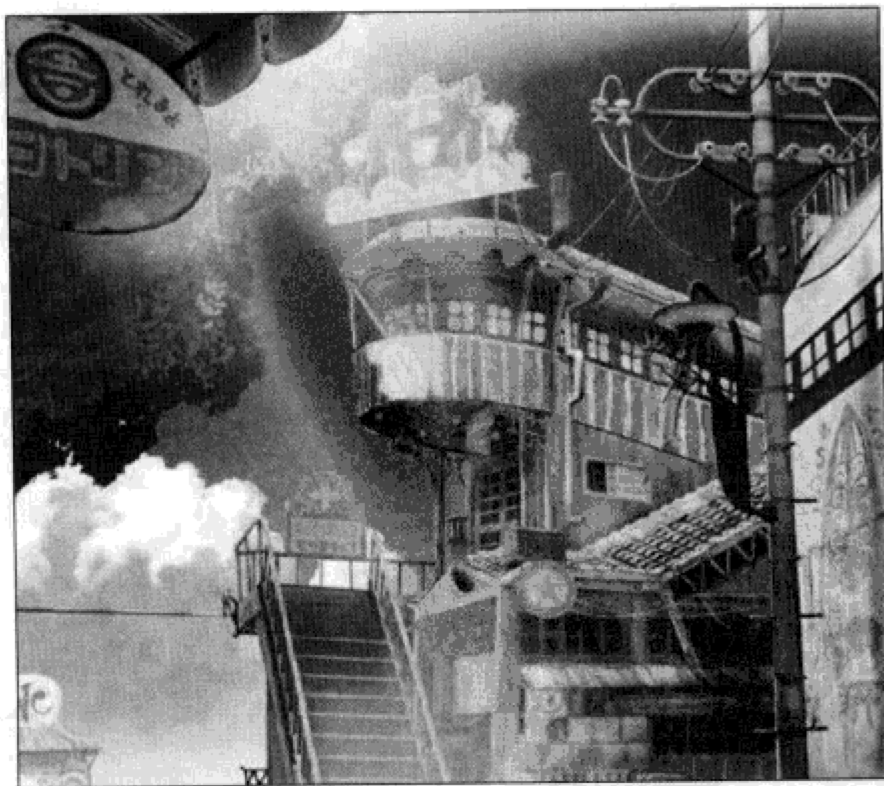


幻想场景包括魔幻、神化、传说和科幻故事情节中的未来世界、外星世界、虚拟世界等场景。



场景引自《垓层宫》画集

幻想场景没有什么特定的风格，可以是写实、卡通或是艺术等风格。这类场景设计自由度比较大，可以基于真实世界的变形与夸张，也可以背离真实世界。



写实风格的幻想场景

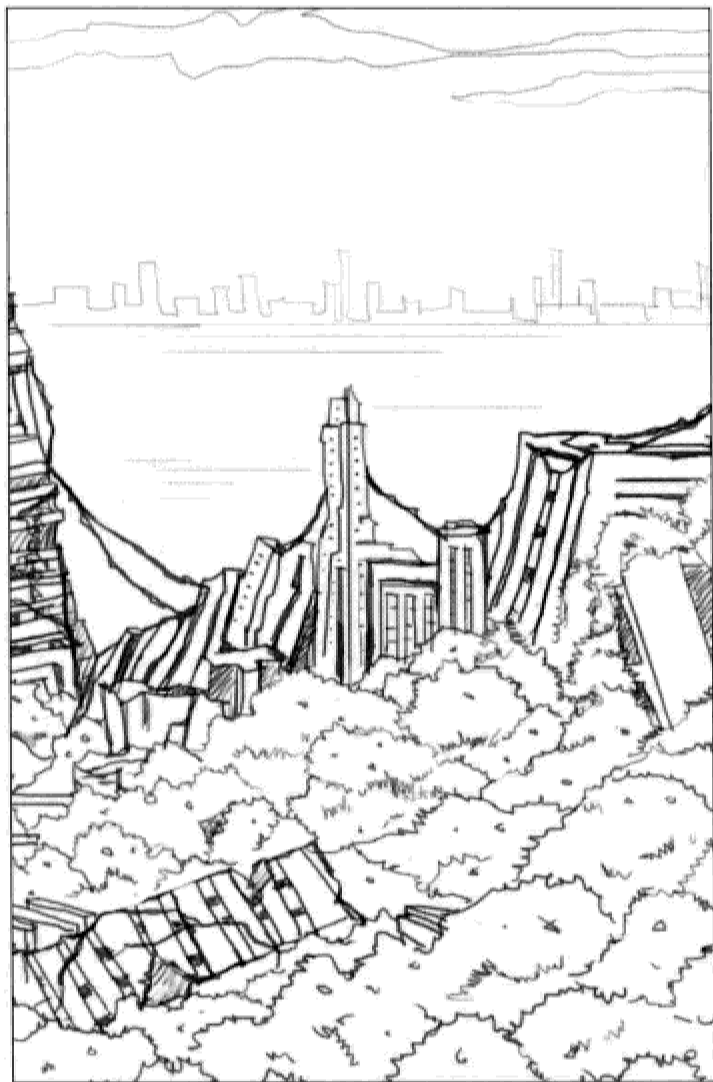
实例——幻想城市



❶

用细致的线条将幻想的场景内容认真、详细地描绘出来。专注绘制线稿图时注意不要忽略细节处的刻画，近景的植物、中景的建筑、远景的天空等造型都要详细地描绘出来。

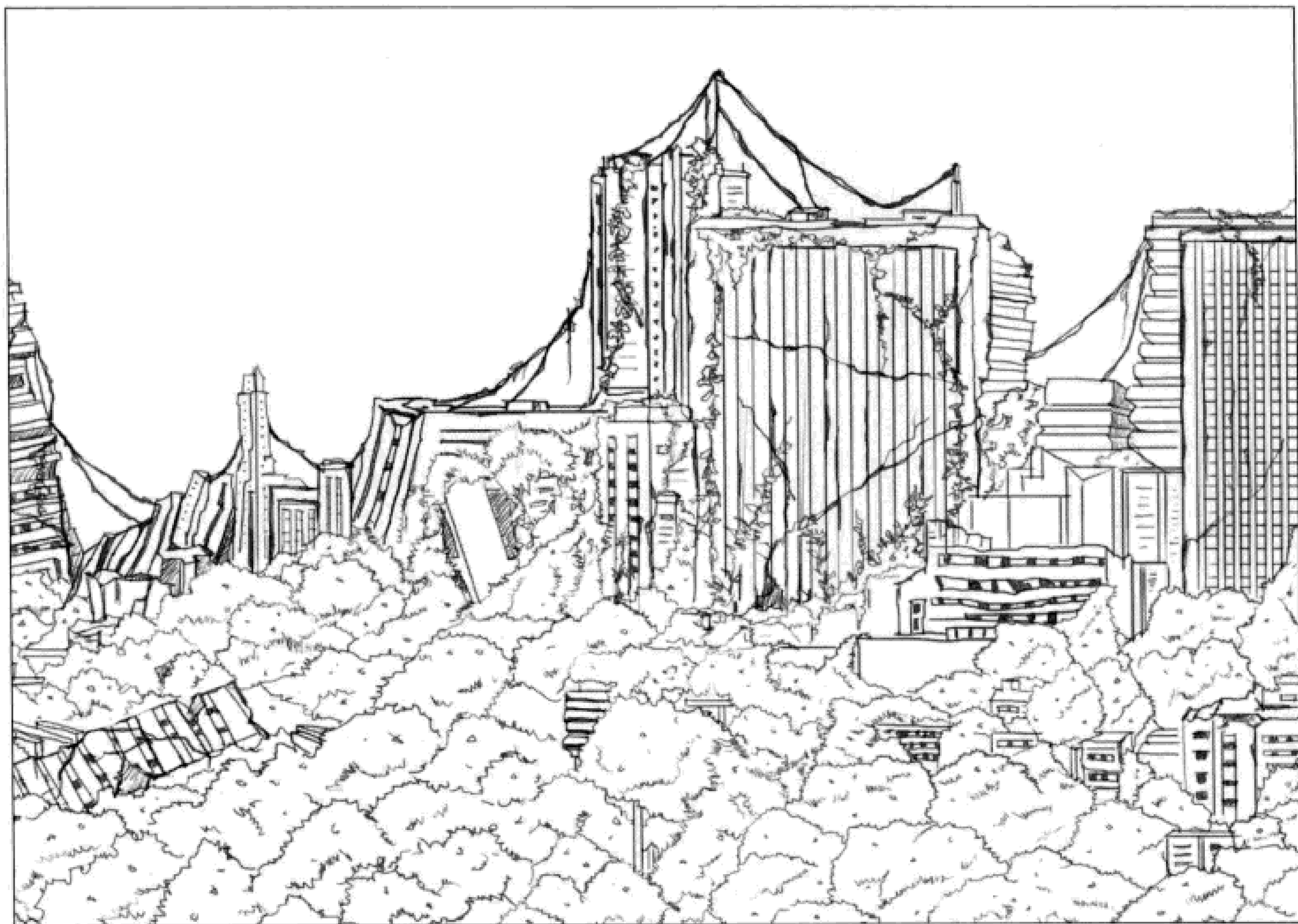
非自然的幻想场景设计自由度比较大。所以，在绘制这类场景时，可以尽情发挥想象力，大胆创造。



场景局部效果

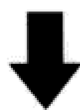


场景局部效果



此场景的内容比较繁多、复杂，绘制时可以先将场景的主要内容绘制出来，然后再绘制出远处的楼群和天空中的浮云。

绘制远景的楼群时，由于距离的原因只绘制出剪影轮廓即可，不必过多地刻画细节。

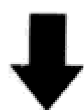


小提示：为了画面的整体效果及方便后面的深入绘制，可以用钢笔或勾线笔等工具将绘制好的线稿进行勾勒、描绘。



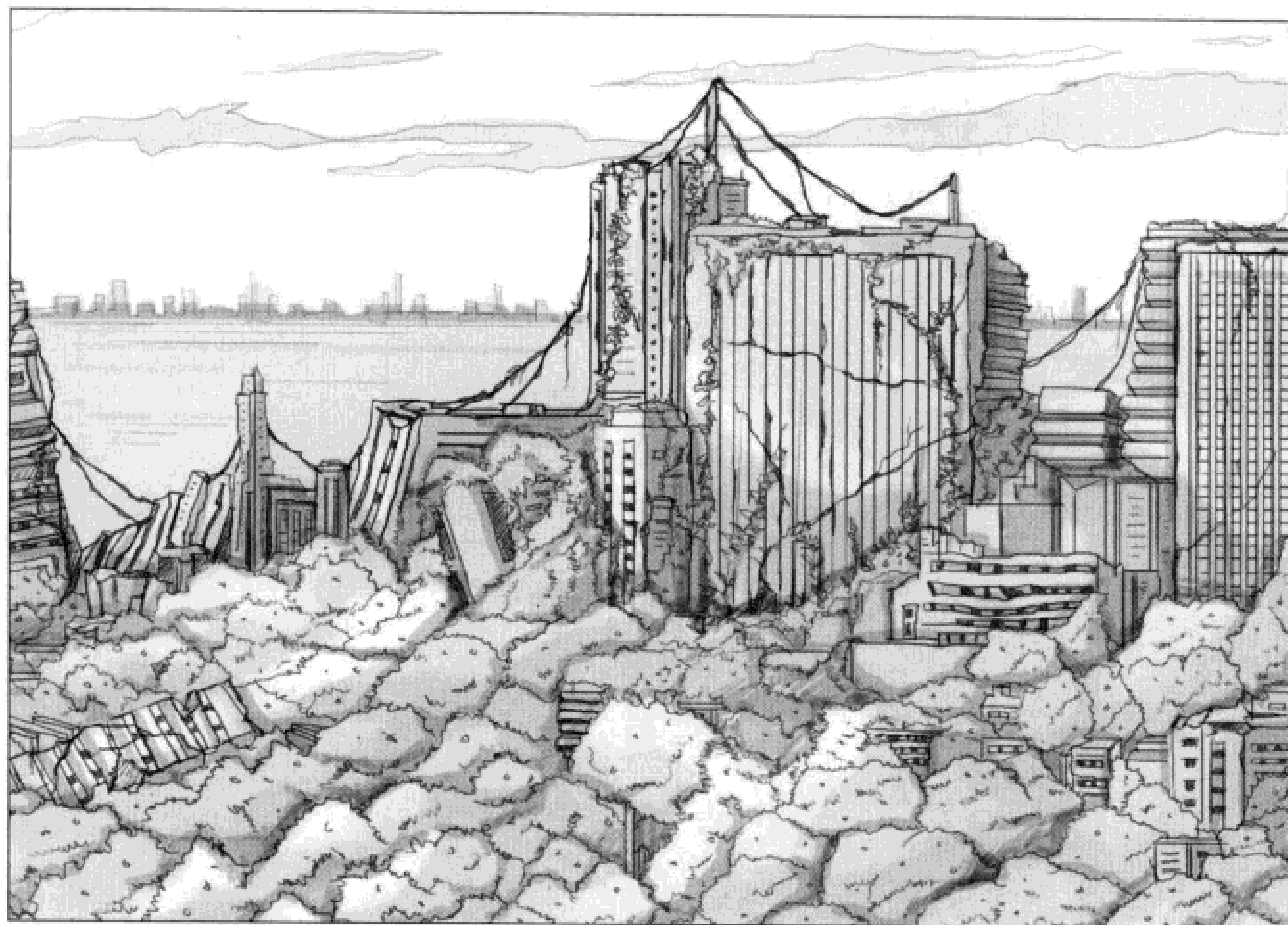
❷

简单地涂抹出画面大体的明暗关系（明确物体自身及物体之间的阴影位置）。



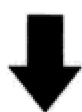
❸

由于场景内容比较丰富，为了更好地把握画面的空间感和立体感，再次需要强调一下物体之间的阴影及转折关系，增强画面的层次感和立体感。



❹

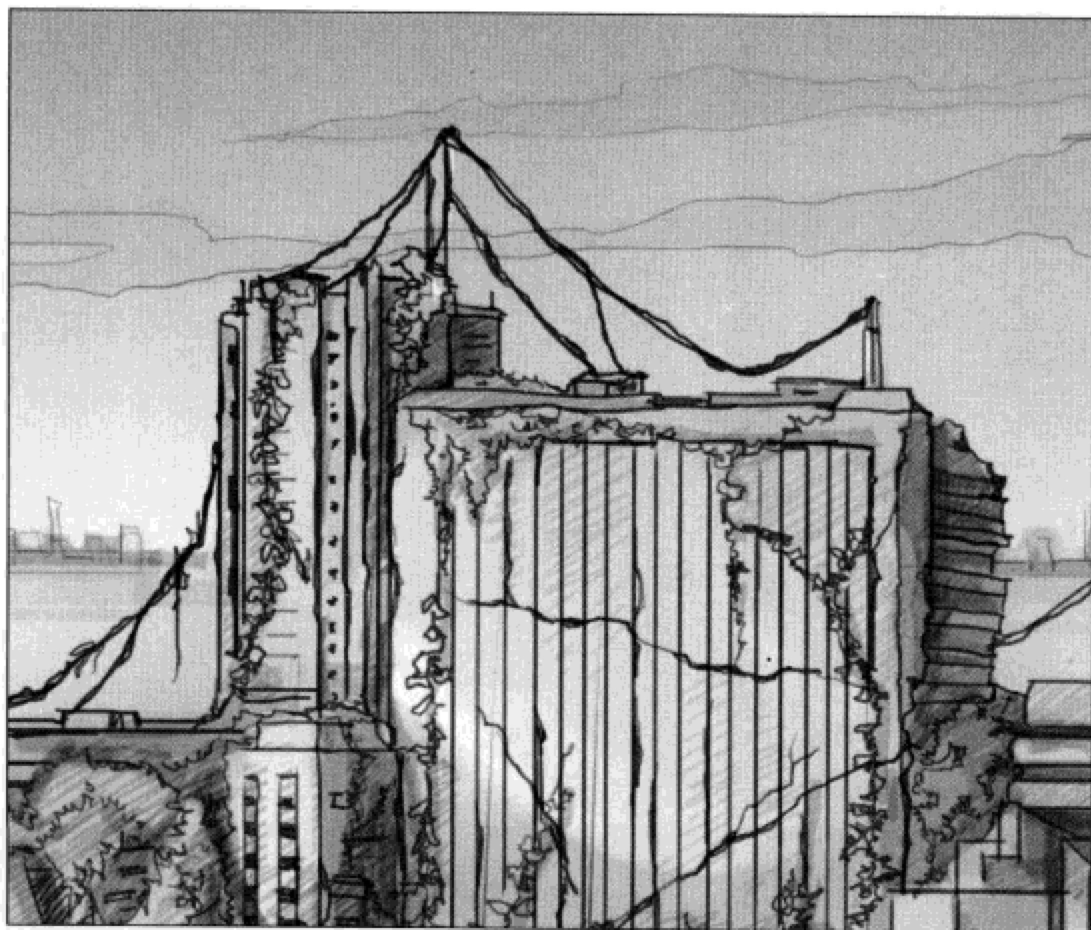
在上一步的基础上，进一步描绘天空，并用灵活的线条进一步深入地刻画细节，完善画面。



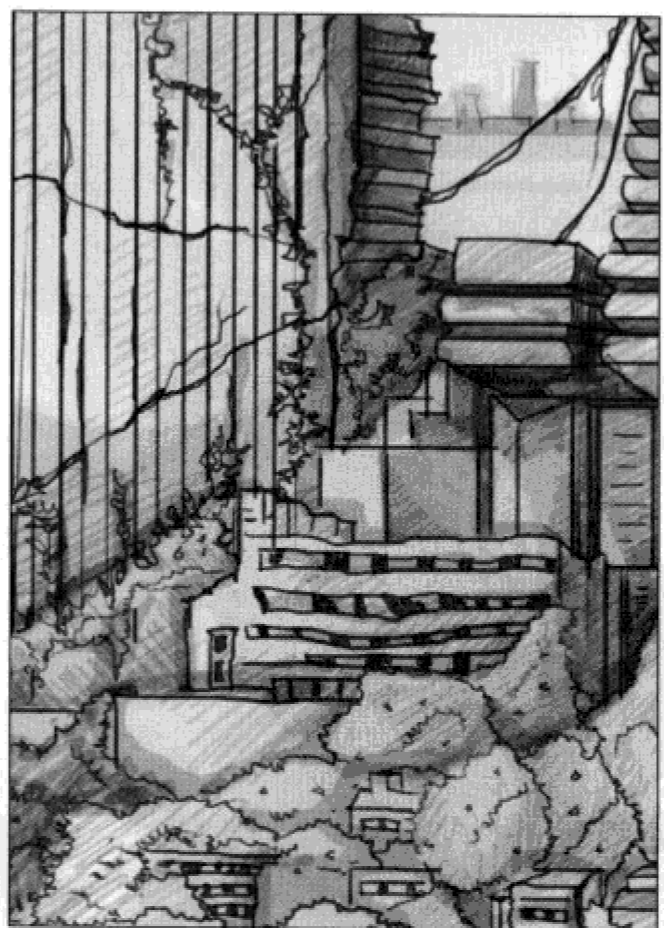
绘制时要时刻注意画面整体感，有节奏地一步一步进行绘制，要有耐心，不要因为怕麻烦而忽略了细节的表达。

❺

对局部造型进行细致刻画后，我们将对画面进行整体调整，完成幻想场景的绘制。



场景局部效果



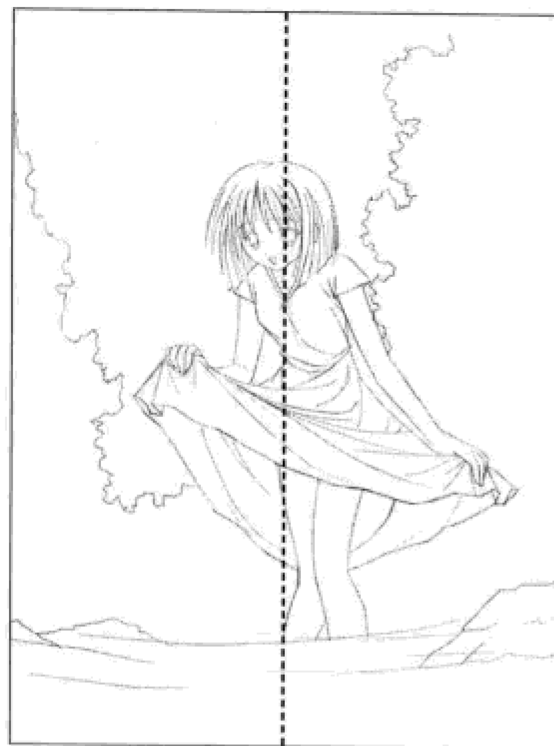
场景局部效果

“戏水”

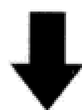


❶

使用简单的线条粗略勾勒出场景草稿图。绘制时可以放松一些，明确植物的大体形状、位置及人物的动态即可。



场景中人物比较居中，使画面左右均分隔开，远景中不对称分布的植物很好地修饰了画面布局上的不足。



❷

在基本线草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出物体的轮廓（在描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除），将场景的内容清晰化。



人物站在水中的姿态，肢体的动作比较丰富，双手拎起裙摆，上半身向下倾斜，双腿微微弯曲。绘制时要注意双臂与双腿的协调性，并且掌握好动作的平衡感，确定好肩膀的宽度和腰部的位置，避免头重脚轻。

拎起裙摆的手部动作是刻画的重点之一。绘制时要注意手指的位置，以及由于挤压拉伸所形成的衣纹褶皱的走形。



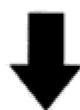
场景局部效果



❸

简单绘制出场景大体的明暗关系，明确物体自身及物体之间的阴影位置。

人物的动态和面部表情可以带动整个画面的气氛。少女纯真的表情、自然的动态，使整个场景变得“欢快、阳光”起来。



❹

在上一步的基础上，从人物的五官开始逐步刻画细节。



五官是刻画人物的重点。绘制眼睛时，上眼皮的线条要画得粗重一些，其次注意别忘记擦涂出高光的位置，这样可以让眼睛显得炯炯有神，明亮动人。鼻子和嘴部的线条要干净利落，不要画得过于粗重。



5

描绘天空，绘制阴影，局部深入（注意线条的粗细和轻重的变化），增加画面的层次感和立体感。

远景中的植物因为距离的关系只需要绘制出大致的轮廓即可。

绘制溪水的水流的感觉，并在腿部周围适当绘制出飞溅的水花效果。

挤压、拉伸产生的裙子上的衣纹褶皱是刻画的难点。要想把大量的衣纹褶皱画得自然、真实，不仅需要正确地绘制出褶皱的走向，还要表现出衣服布料材质的质感。



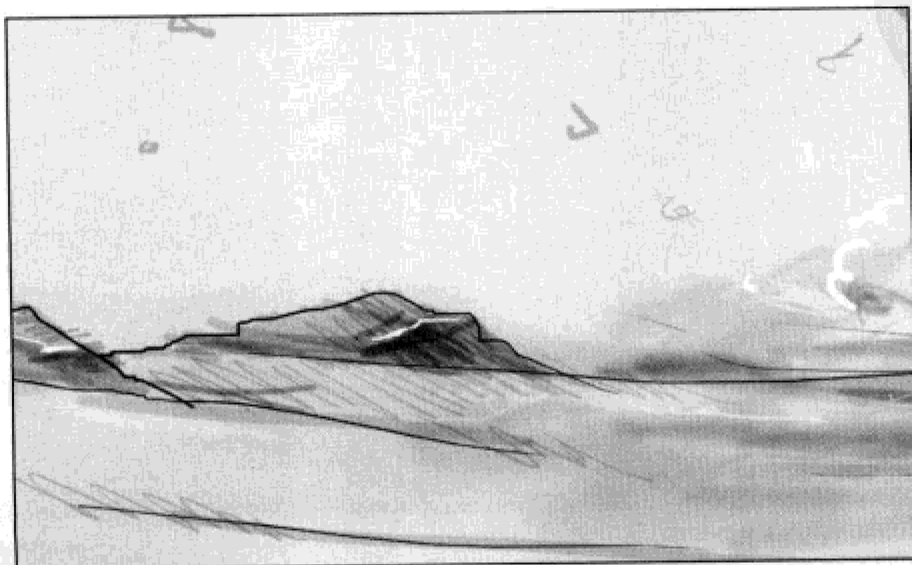
❻

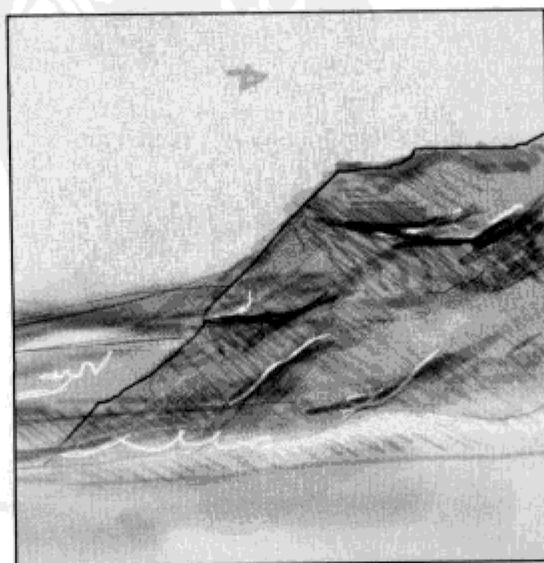
对溪水进行深入地刻画。

绘制水流效果时，铅笔的线条要流畅自然，舒展飘逸，不要过于拘谨。小范围可以使用擦晕的效果。

绘制岩石前最好对山的结构、特点、机理和质感有一定了解，这样才能画出自然真实的效果。

坚硬的石头形体结构明显，与湍急的溪水在质感上形成强烈的对比。绘制石头时线条要硬朗有力，避免出现柔软的曲线条。





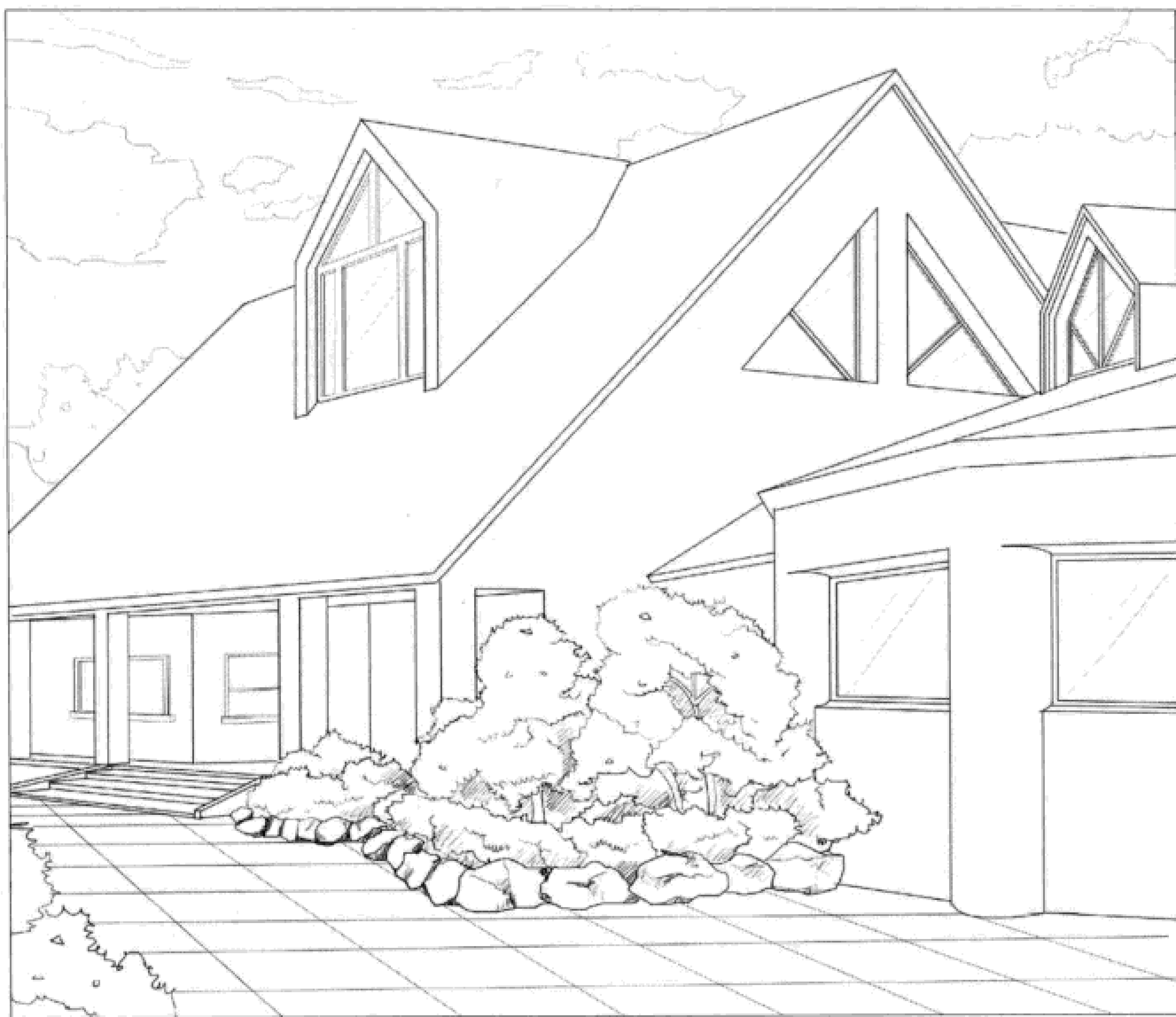
❼

在对局部造型细致刻画完成后，对画面进行整体调整，完成场景的绘制。

画面中美少女低下头，弯下腰，双手抓起裙摆，生动地体现了小心翼翼地站在水中，怕水弄湿裙子。湍湍溪流生动、自然、真实地表明了美少女所处的背景环境。



建筑风景

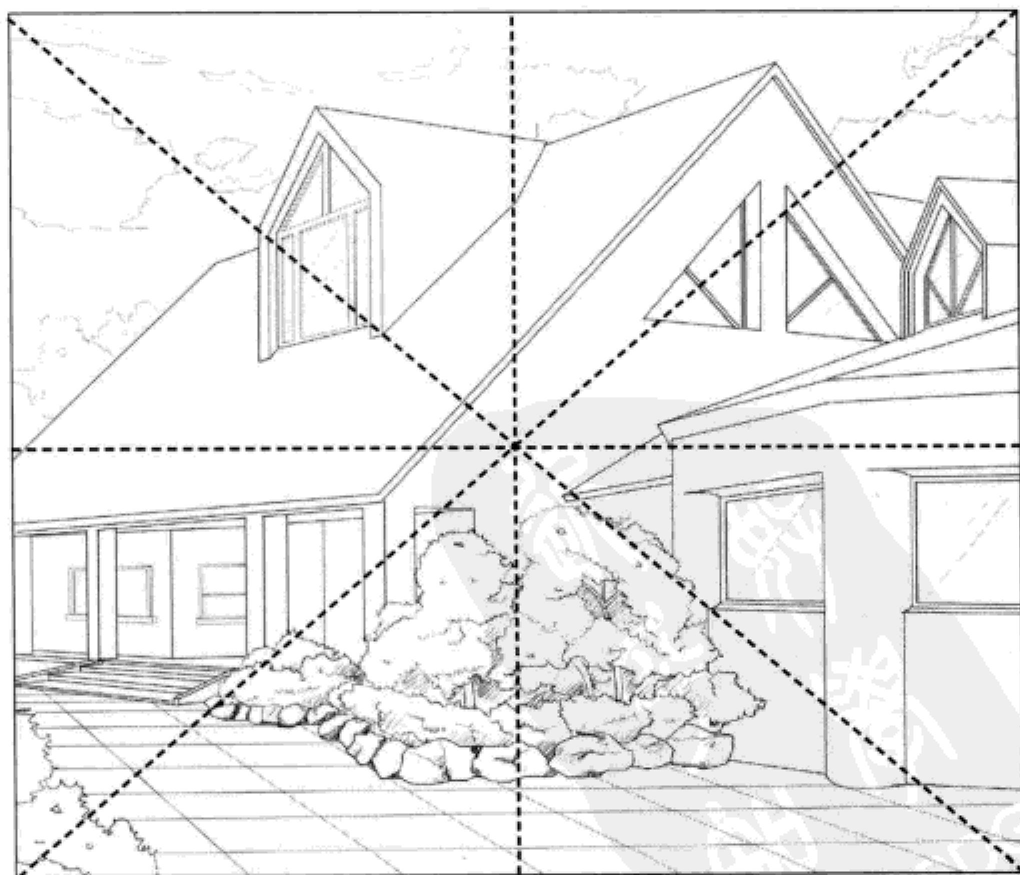


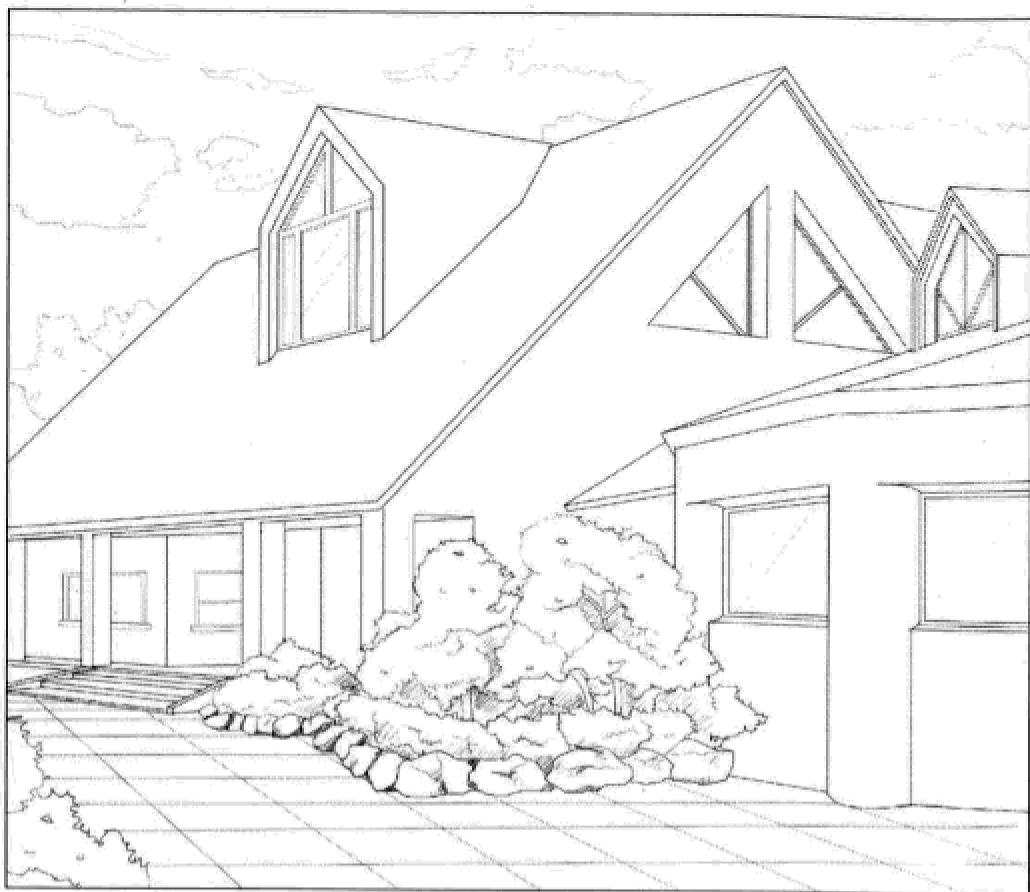
❶

在确保透视关系正确的前提下，用细致的线条将场景内容详细地描绘出来（绘制长直线时需要借助尺子将线条画直）。

绘制线稿时注意线条的轻重、粗细。在转折处可以重点刻画出建筑的立体感。

此场景运用了均衡的构图法则，天空、建筑和植物相互呼应、相互点缀，达到了视觉上的平衡，使画面看上去生动、饱满。





绘制别墅时线条要直挺、硬朗一些，绘制植物和天空时线条则可以灵活松弛一些。

❷

明确物体自身及物体之间的阴影位置，简单地涂抹出画面大体的明暗关系（注意光线的统一），增强画面的层次感。



在绘制此场景的黑白灰明暗关系时，首先要确定光源的位置，确定好物体受光面和背光面的位置。先给背光面一个整体的色调，然后再考虑细节处的明暗关系。

❸

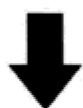
用变化的线条逐步深入刻画细节，完善画面（局部深入可以从最感兴趣的地方开始画起，此场景是从植物开始刻画细节的）。



❹

在上一步的基础上，用有序的线条进一步深入地刻画细节。

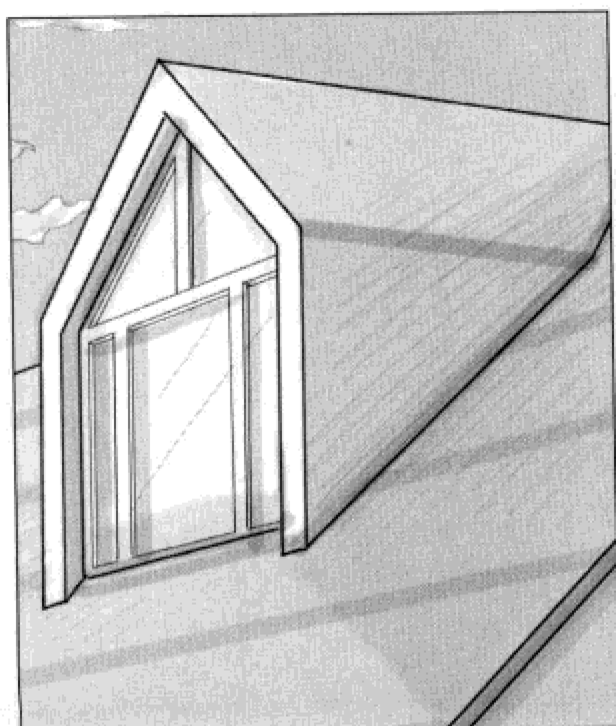
天空中的云朵要绘制得自然、随意一些，不要使用僵直、硬朗的线条进行描绘。



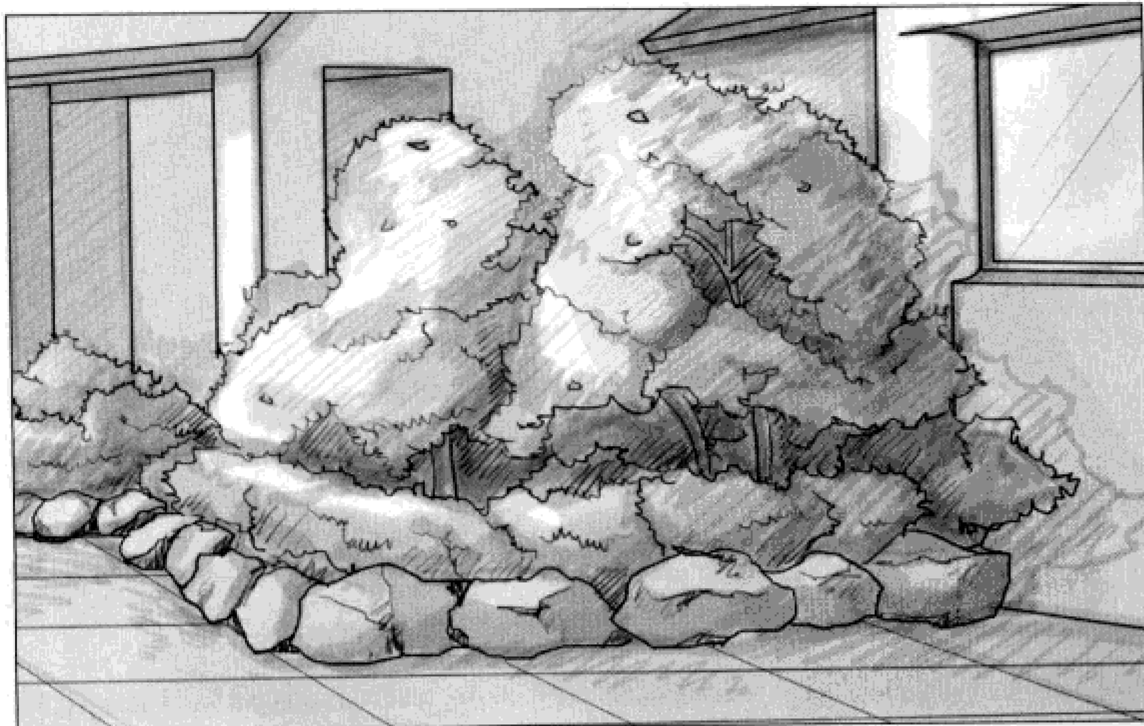
绘制时要时刻注意画面整体感，不要因为局部的小细节而忽略了画面整体的层次感和协调性，防止出现局部的突兀感。

❺

整体调整画面，加强一下光照效果营造出温馨、和谐的画面氛围，完成场景的绘制。



场景局部效果



场景局部效果

趣味“茅草屋”



❶

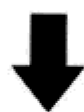
用富于变化的线条将场景的内容细致地描绘出来，将茅草屋、植物的结构轮廓清晰化。

绘制童话般的卡通场景也要符合人们的视觉习惯，遵循透视规律。

茅草屋顶看似杂乱，但使用详细绘制转折和边缘处细节的方法，便很容易表现出茅草的效果。



此场景的内容比较繁多复杂，绘制时可以按照一定的步骤进行描绘。首先，将场景的主要内容（茅草屋）绘制出来，与此同时最好将画面大体结构分割出来；其次，将辅助、装饰、烘托主景的内容（背景中的植物、天空中的浮云）绘制出来。

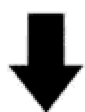


因为画面主体是茅草屋，所以在绘制背景植物时，我们只需要绘制出大致的轮廓即可。



❷

由于场景内容比较丰富，为了更好地把握画面的空间感和立体感，在线稿基础上，要用简单的线条标出物体的大致明暗转折关系。

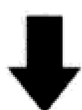


❸

在上一步的基础上绘制出房屋、植物等物体的大体明暗关系（注意光影方向的统一），加强画面的层次感。



卡通类型的场景，房屋的造型可以大胆地夸张变形，营造出画面的生趣。



4

用变化的线条深入刻画细节，完善画面（细致刻画的同时要注意画面的节奏感，不要因为多变化的内容造成画面的浮躁感）。

5

进一步局部深入刻画细节，整体调整，完善画面，完成卡通场景的绘制。



场景局部效果



场景局部效果



第九章 人物上色技法

色彩为动漫带来了更广阔的空间，色彩的表现为原本丰富的动漫世界也注入了新鲜血液，随着动画的发展和时间的推移，色彩在动漫中的应用会越加广泛。

本章我们通过绘制一个完整动漫人物身体的各个部分来学习各种质感的物体的绘制技巧。好了，我们先来看一下最终效果吧。



脸部绘制技法

眼睛的绘制

眼睛在人物脸部是最传神的部位，笔触稍有变化，就会给人不同的感觉。下面我们来介绍一下人物眼睛的绘制技法。

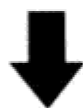
瞳孔是人物留给人印象最深刻的部分，所以画的时候一定不能松懈。





❶

在给眼睛上色之前，我们需要将眼睛的线稿尽量地画得详细一些，这样我们在后面的上色中才能更好把握瞳孔的形状与眼睛传达出的感觉。



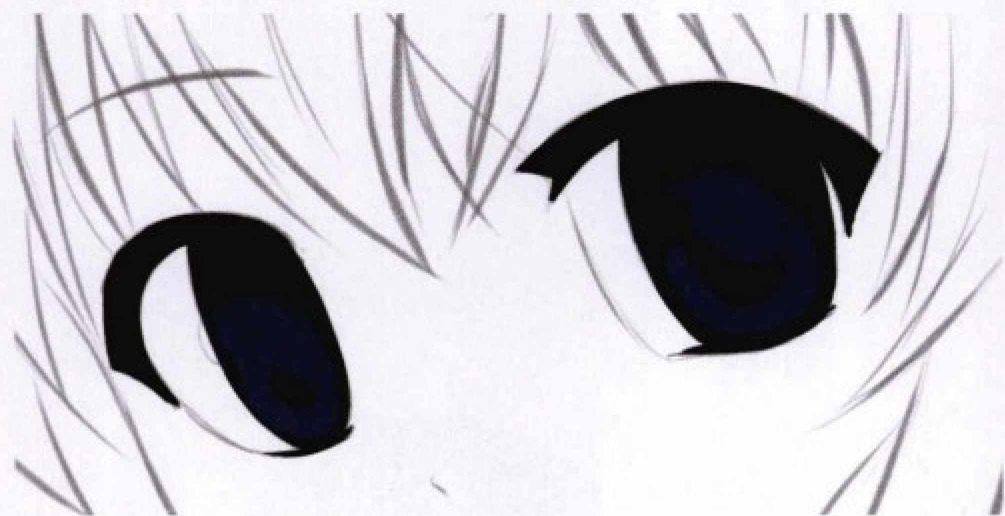
❷

为眼睛添加整体底色，这里我们使用黑色，也可以使用其他的暗色来绘制。



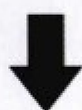


注意留出眼白



❸

绘制出瞳孔的反光，这里的形状不需要很准确。

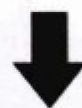


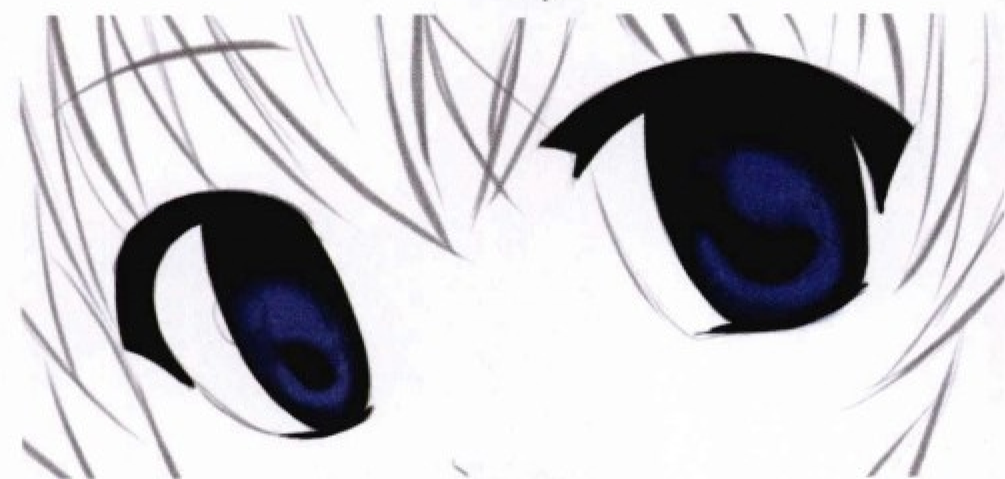




❹

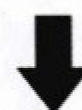
对刚才绘制的瞳孔进行模糊处理，使反光的边缘尽量模糊。





❺

在前面的基础上再绘制出比较亮的一层，这一层的绘制是很关键的，不然会使眼睛显得没有层次感。





❻

将瞳孔的下部提亮，使瞳孔看起来上部暗，下部逐渐地变亮。上色的时候，从最亮的部分开始画起，并通过调整笔压使其逐渐变暗。而且，如果将瞳孔下方的部分涂亮，会给人一种很自然的感觉。

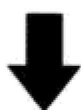




❼

为眼白上色。我们一般都认为眼白是白色的，而且很明亮，但实际上，影子也要加入眼白中，我们可以用较暗的颜色来区分出明暗，颜色过渡要柔和一些。

瞳孔右侧的眼白面积虽然很小，但还是要注意不要忘记这些细节的表现。







❽

为瞳孔添加高光，在瞳孔的中上部画上一个较大的高光，并在高光附近加上小小的高光点。也可以根据作者的经验来添加。

❾

整体观察一下画面，在眼白部分画上一些高光，注意此处的高光要和瞳孔部分的高光融为一体。





❿

这样瞳孔的绘制就基本完成了，但是瞳孔的轮廓有些僵硬，所以要对睫毛的部分渲染一下。

我们为睫毛部分添加比较深的棕色，颜色的过渡要柔和。

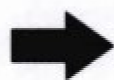
⓫

为了使整个眼睛显得柔和些，还可以对眼睛周围进行模糊处理，这样就完成了眼睛的绘制。

头发的绘制

绘制头发时要注意根据头发的走向来绘制。







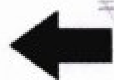
❶

使用淡黄色为头发铺设整体的底层颜色。

❷

在底层颜色的基础上，绘制出头发的明暗部，要将高光部分的下方涂得深一些。







在大体颜色确定后，规整暗部与亮部的颜色，使画面看起来更加整洁，更重要的是我们可以再度审视此时画面的颜色是否符合我们之前对角色的设想。





❸

根据轮廓线绘制出头发较深的部分，这部分的形状要顺着头部结构来绘制。



头顶部位的形状要细细地绘制，在绘制时注意头发间的穿插关系。

❹

头顶部分的明暗关系要与整个头发的明暗关系相吻合。

无论使用哪种方法，其目的就是绘制出头发的体积感，而且亮部和暗部颜色之间能够细腻地衔接，这种细腻的衔接是保证头发质感的方法之一。



暗部的形状不要太多，不然会使头发显得过于凌乱。



❺

进一步增加明暗对比的效果，顺着头发的线条，进一步画出发束之间暗部的形状。





❻

对发束之间的暗部形状进行模糊处理，使颜色的分隔不会那么明显，始终保持画面的整体性。

模糊暗部可以使头发的整体形态不至于变成“死死”的一片。



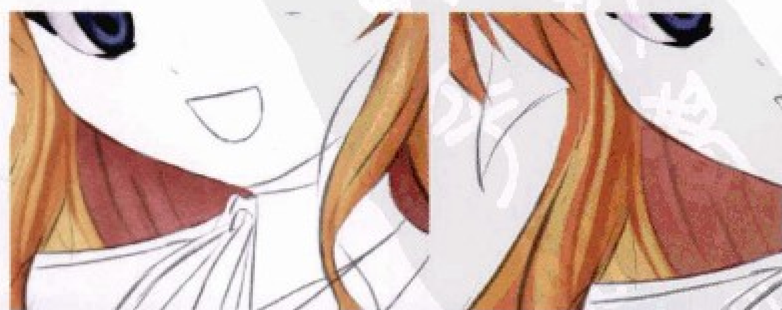
❼

为头发绘制出反光效果，因为后面会将上身的服装绘制为红色，所以这里我们将最后面的暗部头发用红色来绘制。



❽

进一步加深后面的头发颜色，绘制出明暗的效果，注意靠近上面的颜色要深一些。



相同物体的不同位置要有颜色变化，明暗的过渡要柔和。

9

在头顶最亮的部分绘制出发束的光泽，绘制的时候要顺着发束的突起绘制。

用颜色明亮的线条来绘制头顶的发束，这样可以使突起的头发与其他头发形成一个整体。

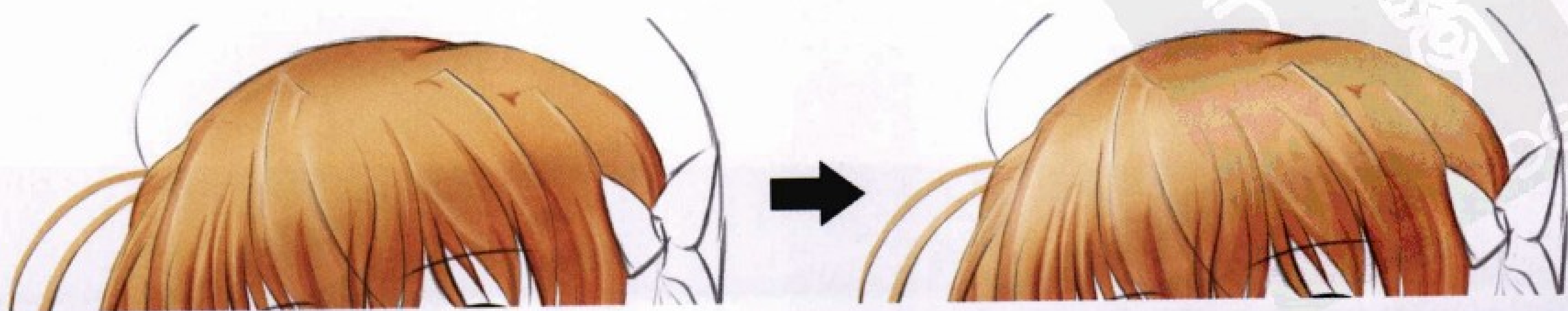


10

最后再整体调整一下头发的明暗关系，便完成了头发的绘制。

调整头发的整体亮度，可以使头发看上去更加有光泽。





为头发添加高光

高光不但能使头发的质感表现得更加准确，同时也能使画面的色彩层次更加丰富。

高光的方向要符合发丝的走向。

在绘制高光时，除了要考虑头部的大小和头发的曲线之外，还要考虑光的照射方向。



❶

在头发需要添加高光的地方，用白色粗略地绘制出高光的位置。





❷

进一步调整高光的形状，下方的形状要尽量与头发的走势相同。





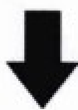
❸

对刚才绘制的高光形状进行模糊化处理，使整个头发的层次柔和而清晰。模糊的程度要根据具体的情况来确定。





❹ 对上一步绘制的形状进行颜色的调整，使高亮部分的边缘出现头发的底色。



❺ 为了加强头发的光感，为头发再添加光环，可以使头发的质感得到加强。

首先粗略地画出头发光环的位置与形状。这个光环的形状尽量要呈现出一个连续的形状，要根据头发的形状和走向来绘制，不能处于一个平面上。





❻ 光环的大致形状确定之后，我们要将它的形状修整漂亮，将它的直径缩小一些，使整个光环出现有粗有细、有重有轻的效果。

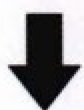


特别是这些波折处，线条要处理得有硬度些。





降低光环两侧的亮度。



❼

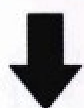
根据头发的走势调整光环的亮度，使光环产生更强的立体感。



❽

对光环进行适当地模糊处理，这样可以使光环的边缘不会太生硬，从而脱离和整体的头发关系。

从头发开始深入绘制，头发的高光走向应符合头发的动势，亮度上不宜过高，过亮的头发高光会影响脸部的表现。





要使用柔化的画笔将光环加亮。



❾

这时整体观察一下画面，还是缺乏些味道，我们继续将光环最受光的部分加亮，给人一种非常明亮的感觉。



❿

如果想使图像更有光泽，可以在光环周围添加一些粒子效果，需要注意的是，光粒子不能添加得过多。这样便完成了整个头发的绘制。

为头发添加阴影



在给头发上色时要注意头发影子的协调性。为了避免出现不自然的现象，可以将影子绘制得浅一些。



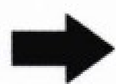
❶

使用与皮肤颜色近似的颜色在头发的右面和下方画出大致的影子形状。



❷

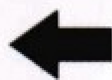
对影子的形状进行调整，注意这里要考虑头发与面部的距离，不要将阴影画得太大或太小，形状也要和头发的形状一致，加强阴影头发的真实感。





❸

将阴影的下部，也就是远离头发一侧的颜色减淡，使整个阴影出现一个柔和的过渡。







❹

对阴影的边缘进行模糊处理。



❺

继续为头发添加第二层阴影，如果只有一层阴影的话，其效果会显得比较单薄。

在靠近发根处继续绘制出一块颜色。



❻

调整第二层阴影的边缘，使其逐渐向发根处虚化，此时头发的存在感会得到进一步加强。

注意，由于光源的问题，脸颊处的阴影要比前额的阴影颜色淡。





提示：头发阴影的绘制对于初学者来说是一个难点，在绘制时要把握一个关键点，就是阴影颜色的色相和明度不要与皮肤固有色的色相和明度差距过大，表达出皮肤的暗部即可。

为了体现皮肤的细腻感，在暗部与亮部的衔接位置处要有细腻的过渡。

身体绘制技法

肌肤颜色对整个人物的色彩和质感都有很大影响，下面我们来学习如何表现出肌肤光滑的质感。

为肌肤着色



观察整个画面，确定需要上色的部分。这幅作品裸露在外的肌肤主要有面部、手部和大腿部位。





❶

为面部、手部和腿部铺设皮肤的底色。虽然之后还可以调整颜色，但是这层底色就是肌肤中颜色较亮的部分，所以要尽量选择与想像中接近的颜色。



❷

粗略地添加影子，进一步确认光源与影子的协调性。

腿部是表现光源及形体的重点，所以在铺设大的色彩基调时要有意识地进行明暗区分，以确定之前的想法是否可行。



❸

阴影会根据人物的姿势或减少或消失，但是如果影子的面积太少，就会使画面显得单调。

在上一步的基础上，根据光源与形体的结构，进一步调整影子的形状，直到满意为止。

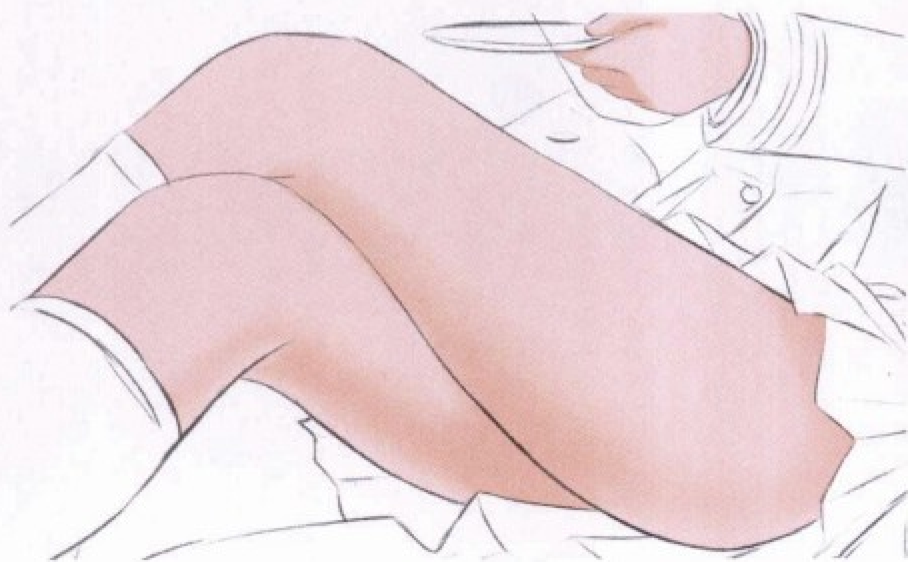
脸部的明暗处尽可能地简约，颜色分成明暗两种，注意力放在交界线的处理上。

❹

接下来逐渐调整影子粗糙的轮廓，使其不断地虚化，直到和皮肤的亮部过渡柔和。

在绘制时，手部的肌肉比较少，所以过渡不需要太模糊，可以保留一些“棱角”来表现骨骼。然后用细腻的过渡来绘制皮肤的明暗，这更能表现出角色的“细腻”情绪。





5

进一步调整大腿部分的阴影，使臀部弯曲处的过渡更加柔和。

为大腿和臀部留一些反光的部分。



6

加深阴影的明暗交接处，使立体感进一步得到增强。

在深入绘制手部时更要注重手部的结构表现，适当地在转折处以较“硬”的衔接进行绘制，可以有效地表现手部结构及手部的力量感。





7

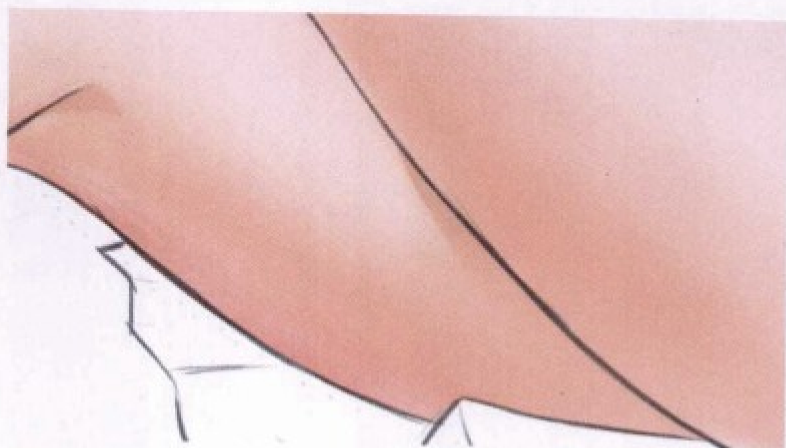
将脖子与裙子所产生的阴影绘制出来。

8

整体观察画面，强化肌肤的亮部。



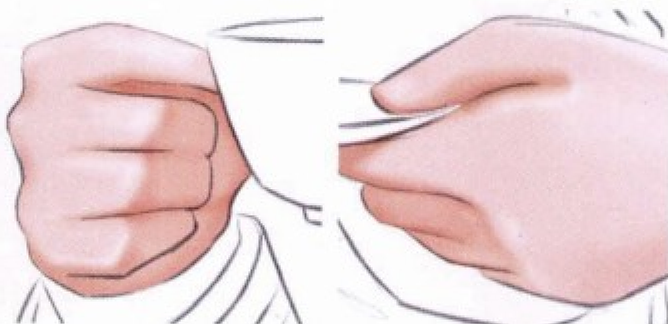
脖子由于没有受光，所以颜色要画得深一些。



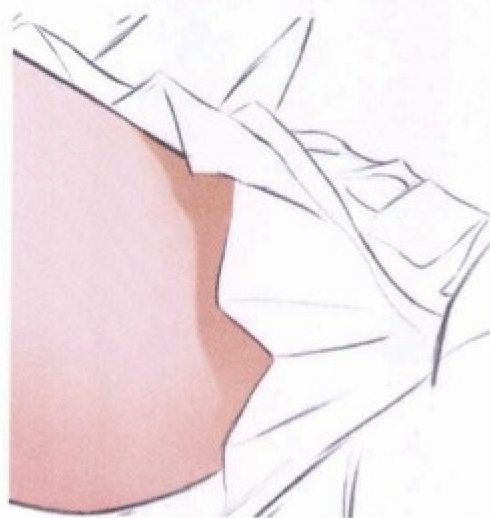
大腿重叠与关节的弯曲部位也要画出阴影哦。



要根据鼻子的位置来添加面部亮处，边缘要尽量柔和，整体的透明度也要降低。



手部亮处的强化可以明显一些，将手指关节部位提亮，可以表现出手部的“骨感”。



要根据裙子的形状来绘制裙子产生的阴影，颜色从上到下逐渐虚化，虚化处正好是臀部的转折处，这样可以很好地表现臀部的“圆润”感。



嘴巴内部也要区分出明暗关系哦。



❾

最后不要忘记将嘴部内部的颜色添加完整，整体审视一下画面，完成绘制。

大腿的肌肉比较多，尤其是女性，为了表现脂肪的圆润感，亮部的添加要柔和，可以从最亮的部位逐渐向两边添加，笔触也要越来越柔和，这样肌肤光滑的感觉就会很强烈了。

为皮肤添加高光

绘制皮肤的质感，需要在皮肤的亮部添加一些明度高于亮部的颜色作为皮肤的高光色，这种高光色与头发的高光不同，这种高光色与亮部的对比很弱，并且面积较大且边缘更加柔和。

如果在人物的肌肤上添加高光，可以增强人物肉体的质感。不过需要注意，高光不要添加得过分，否则会使肌肤产生塑料的质感。

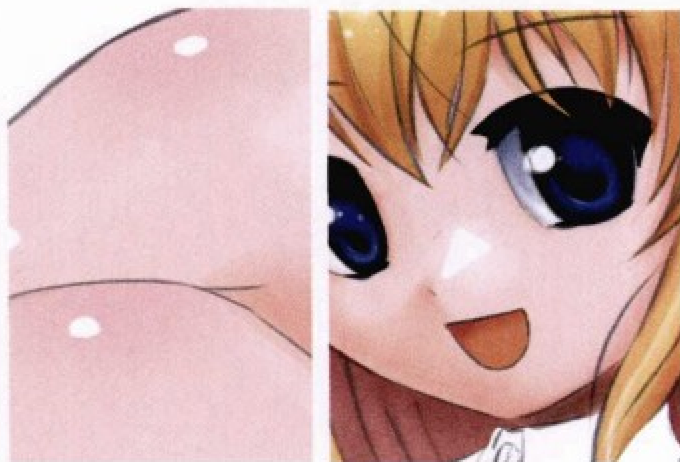




❶

在肌肤的亮部用白色大致地画出高光的位置和形状。在添加高光时，要注意光源的方向，根据人体的走向添加。

大腿处的高光要顺着膝盖到臀部的方向添加。



要根据鼻子的形状来添加脸部的高光。另外肩膀、胸部、臀部、弯曲膝盖等形状较圆的部分，要将高光画成圆形。



❷

对高光的形状进行调整，从臀部延伸到膝盖处的高光要调整出逐渐变细的趋势。



❸

对调整好形状的高光进行模糊处理。

高光的模糊处理可以进一步加强肌肤的肉体质感。





使高光有扩散的感觉，更符合肉体的特点。





降低面部高光的透明度，使其与面部肌肤融为一体。



❹

利用“涂抹”等手法进一步深入绘制高光，使其变化更加丰富，整体观察高光的方向和位置。

要根据肉体形态来调整高光，要表现出高光本身的明暗关系，产生虚实的过渡。在绘制光感较强的画面时，要注意这种光源在皮肤上的细腻变化。

在高光周围添加新色调



通过在肌肤的高光周围添加血色，可以增强人物的肉体质感。想要表现人物的身体魅力，想要提高人物的完整性时，便可以使用这种方法。但是不能过分地添加色调，那样会使画面凌乱不堪。

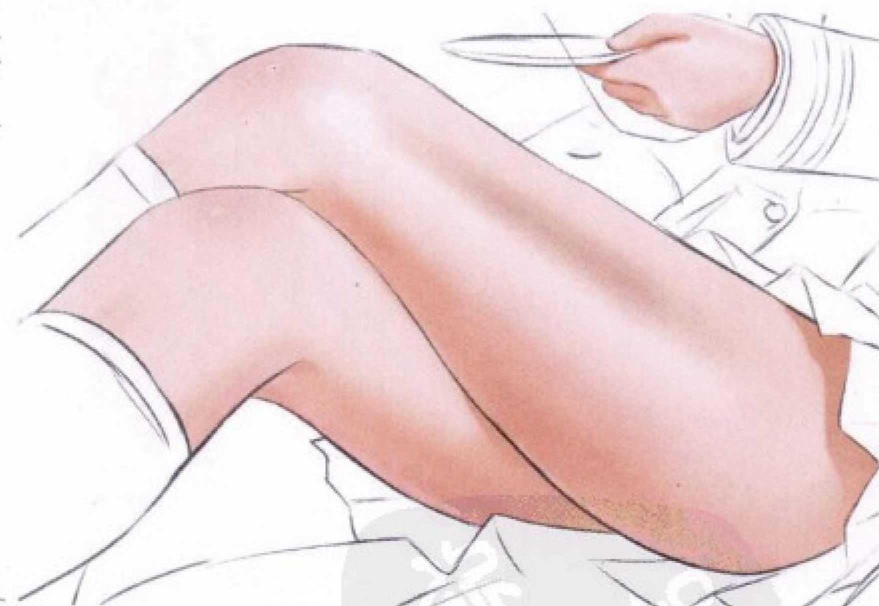
❶

在高光处用红色绘制出和高光同样的形状。



❷

对红色形状进行模糊处理。



❸

调整不透明度，使血色减淡。

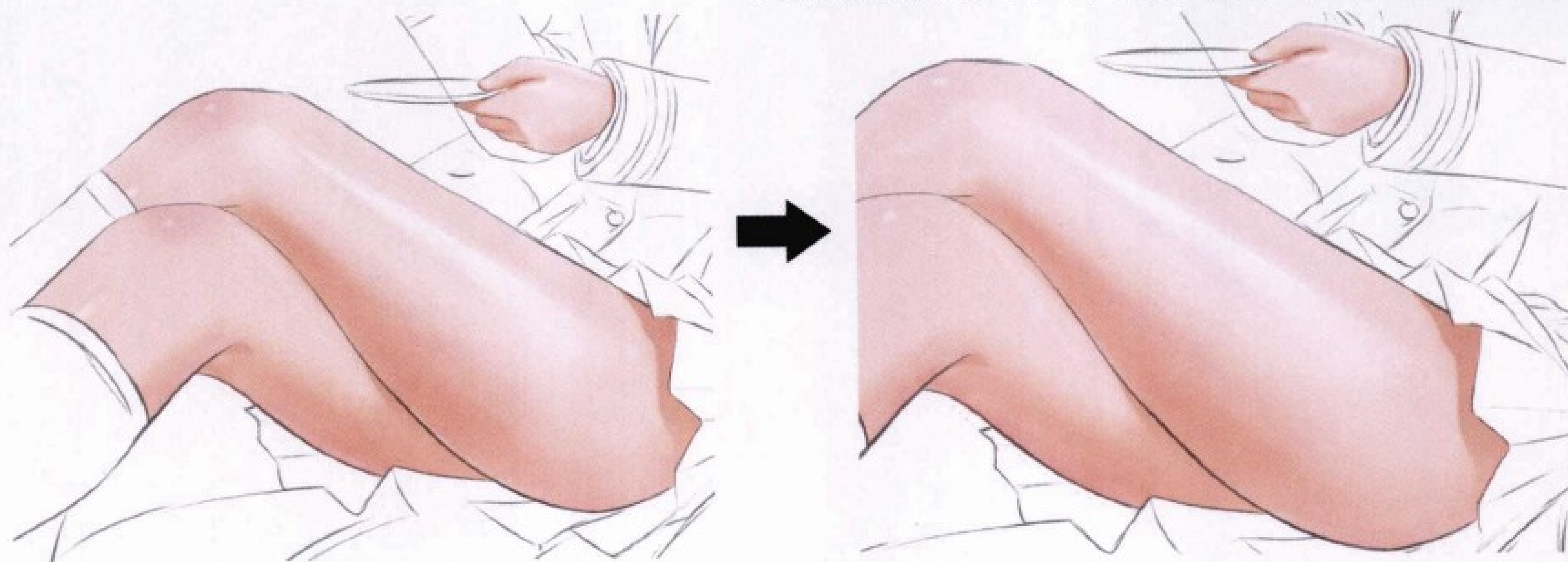




❹

修改红色的形状，使底层的高光露出来，只留下高光周围的红颜色即可。

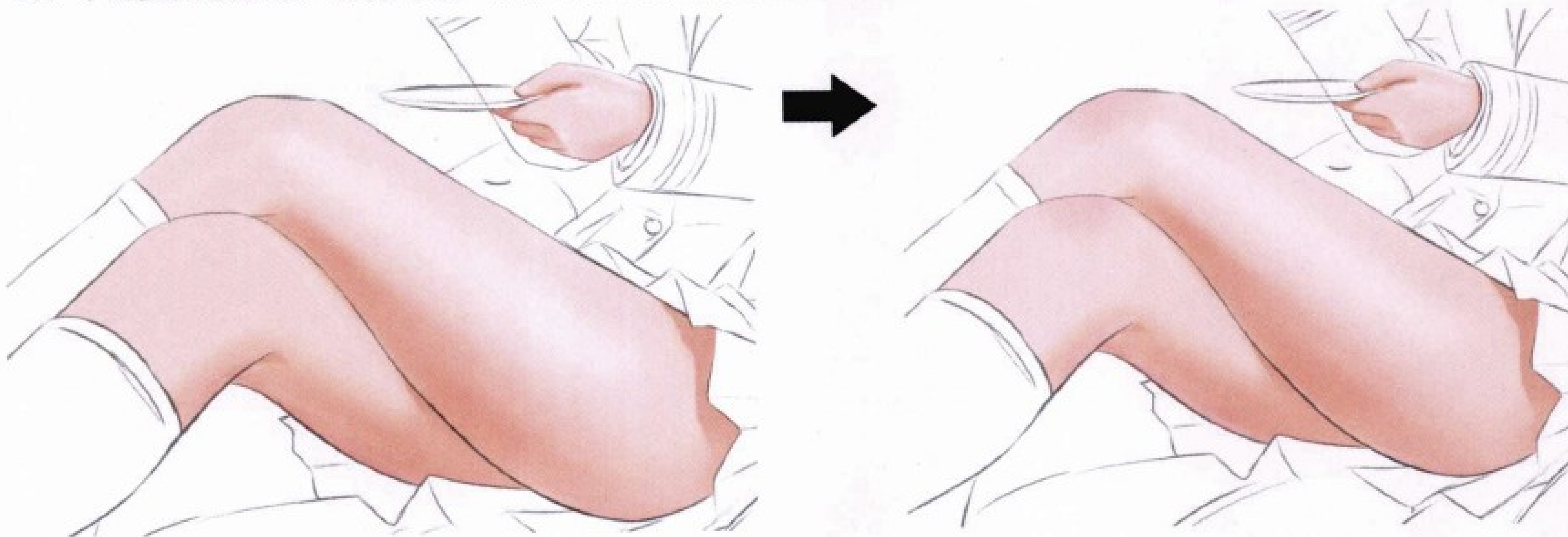
在高光附近添加淡紫色，它比红色更能表现出人物肌肤的细腻质感。



为肌肤添加血色

使用这种技巧添加和皮肤颜色相近的颜色。
在大腿的膝盖处添加模糊的紫红色。

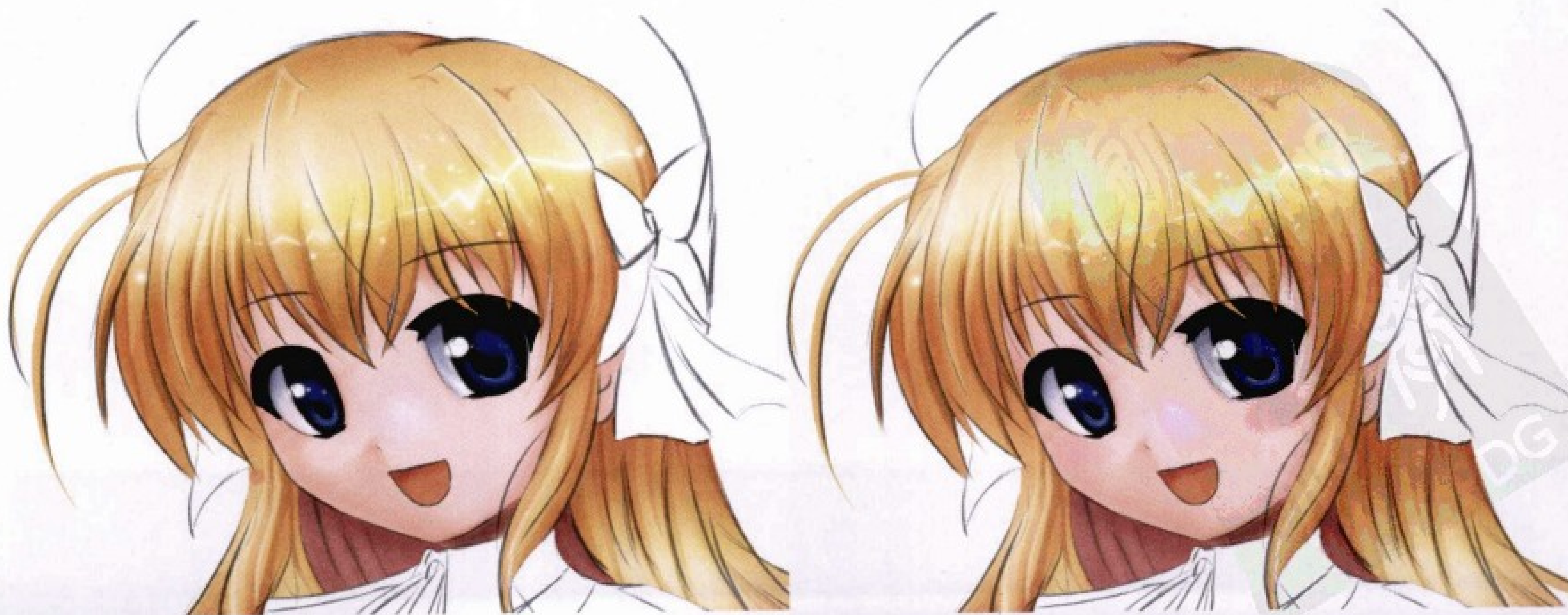
对于肌肤中色调较明亮的部分，如果只用很少种类的颜色上色，给人的感觉会过于平淡，总觉得肌肤缺点什么。不过要注意的是，这种血色一般添加在关节或肌肤的皱褶处。



为脸部略施脂粉

想使人物变得更加可爱吗？我们可以在人物的面部上下些功夫，只要在脸颊处绘制出红色，就能够使人物的形象变得可爱起来。

颜色的深浅可以根据实际情况来决定，但是不能太深，不然会有油腻的感觉。



表现皮肤上的水滴1

描绘出人物肌肤上的水滴可以使人物的真实感和质感得到增强。





❶

顺着腿部结构绘制出水滴的形状。水滴是向下流的，所以它的前端要画成圆弧状。



❷

将受光面的线条修改得浅一些、细一些，背光的线条修改得深一些、粗一些，这样会显得真实些。特别是水滴的上部，要对其进行模糊处理。



❸

继续绘制出其他的水滴形状。

在绘制靠近亮部的水滴时要画得轻一些。水滴的形状要和腿部的形状吻合，要画出一定的弧度。



水滴的形状要画得灵活一些，这样能够更好地表现体积感。



❹

使用比肌肤稍微浅一些的颜色来填充线条内部，这样可以使水滴具有透明感。



❺

将水滴的颜色降低一些，上部的形状也要适当地进行模糊处理。

使用白色为水滴添加高光，要确认光源的方向，水滴流下的前端部分的高光要绘制得大一些、白一些，随着水滴离开肌肤，水滴的颜色也会随之变浅，几乎和肌肤颜色一样。

这样便完成了水滴的绘制。



表现皮肤上的水滴2

下面我们使用另一种方法来绘制自然、柔和且更接近真实效果的水滴。



❶

直接使用白色在肌肤上绘制出水滴的颜色。



❷

降低水滴的不透明度，水滴上端的颜色要比下端浅一些。



❸

按照上一步绘制出的形状，继续画出水滴的暗部和影子的形状。




水滴上方要尽量避免出现阴影。



❹

对暗部的形状进行模糊处理，使水滴形状的过渡柔和一些。



❺

修改暗部和阴影的形状，使暗部与亮部的过渡柔和。水滴离开肌肤后体积会越来越小，而且逐渐变薄，在绘制时要将上部的阴影去除或只留下很小的一部分。



❻

使用白色在水滴上面绘制出高光的形状。

高光的形状随着水滴从上向下由细变粗。



❼

整体观察画面，进一步调整高光的形状和亮度。



服装饰品绘制技法

布料光泽度的表现



为有光泽的布料上色，可以使服装的明暗对比得到增强。

绘制服装时要考虑光源的统一，合理地分析出处于暗部的服装部分。

服装暗部的颜色基本上都为同一种颜色。

以这样的规律绘制出来的服装在暗部上会产生一定的变化，使画面更加真实。



❶

分别为衬衣和外套铺设底色。



❷

用淡紫色铺设衬衣的暗部，这一步只需要将暗部的大致形状确定出来就可以了。

3

绘制出衬衣的阴影，将多余的部分删除，注意边缘的地方不要超出上衣。





4

对领口与袖口处的阴影进行模糊处理。

5

在上一步的基础上继续加深阴影。



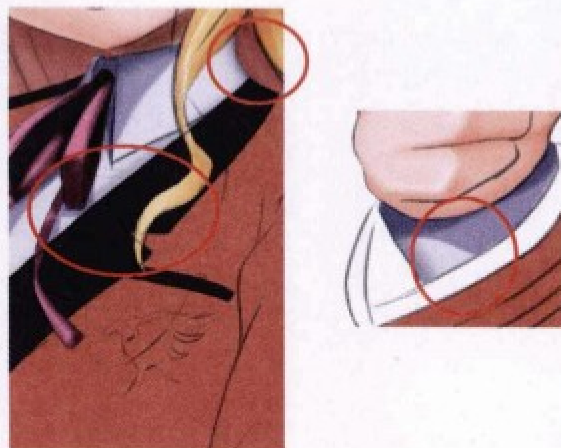
阴影的形状要根据具体的服装来确定。另外，越靠近皮肤，阴影颜色会越重，并向外逐渐虚化，使服装的层次丰富起来。





❻

最后再绘制出衬衣的中间调子，体现出衬衣的立体感。领口和袖口的部分要重点表现。





❼

衬衣绘制完成后，我们来绘制外套。首先确定外套暗部的形状。

这里要注意，强烈的光源会产生大面积的投影，由于肢体的动作，在这种大面积的投影中也会有亮部出现，这一步我们从整体出发，将暗部全部确定出来就可以了。



❽

进一步修改暗部的形状，尤其是要注意手肘处皱褶的形状。绘制过程中一定要考虑光源的方向，并根据光源的方向绘制出合理的投影。





❾

对暗部进行模糊处理，否则会使布料质感产生“硬”的感觉。



❿

继续修改暗部的形状，绘制出有虚有实的效果。要根据服装的转折处和过渡处来进一步虚化边缘。













11

绘制出更深的颜色，以增加暗部的层次。

根据光源的方向绘制出衣褶和形体的转折效果，模糊处理的程度不要过大。

12

对其他部位的形状也进行模糊处理。



13

这时我们观察一下画面，进行整体调整，提亮胸部下面的阴影，并绘制出通透的感觉，实际上就是使暗部出现反光。





14

不断地调整画面，将臀部上方的部分加深处理，增强画面的立体感。

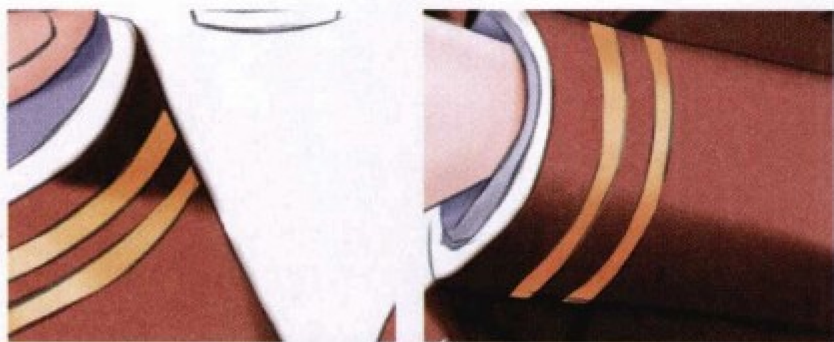


15

在小臂的位置上用黄色绘制出服装的花纹。

16

根据光源的方向和服装的明暗关系绘制出花纹的明暗关系。



随着衣袖的暗部暗下去。







17

观察画面，调整明暗对比。我们在绘制时要不时地对画面整体进行修改。

整体观察画面，发现明暗对比不够，要表现出具有光泽的布料，还需要对暗部进行深化。





18

在亮部加入很淡的高光。

在绘制时加深明暗交接线，使立体感和反光感增强。



19

接着绘制上衣的领口和肩章，这些部位的光泽度要比上衣本身强烈，所以在处理上也会有所不同。

直接用黑色绘制出暗部。





这些细节可以表现出领口处的厚度。

20

接下来对暗部进行模糊处理。

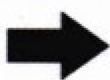


21

绘制出领口的高光。用相对规则的高光形状可以加强布料的质感，给人比较“硬”的感觉。

在衣领处添加高光，可以使服装看起来更加丰富，同时能够使布料的光泽度增强。

添加时应注意衣领本身的明暗变化，由于亮部的光线较为明显，和暗部要形成强烈的对比。



22

将领口处的高光虚化，这样看起来更像布料的质感。





23

绘制袖口处的布料，这里设定布料的质感和领口是一样的。

24

继续绘制出袖口处的暗部，由于面积比较小，直接用黑色绘制就可以了。





阴影的绘制要和其他部分协调。



服装细节的表现

袖口等处的小细节也是我们不能忽视的地方，越是细小的地方我们越是应该仔细地绘制，细节处理得好坏决定了一幅作品的成败。





绘制出袖口处的细节可以表现袖口的厚度。

布料质感硬朗的表现

现在介绍一下质感比较硬朗的布料的上色方法。在绘制质感硬朗的布料时，要注意一个技巧，就是在明暗交界的地方模糊的程度要小一些，甚至不进行模糊处理，布料皱褶处也要绘制得硬朗一些。





❶

这里我们设定裙子的质感为比较硬的布料。为裙子铺上底色。

裙子的颜色虽然比较深，但布褶的走向一定要绘制清楚。

❷

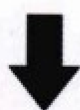
用黑色绘制出裙子的暗部。绘制硬朗的布料，暗部的形状不需要进行模糊处理，可以尽量让它明显一些。



阴影的形状要根据上衣来确定。





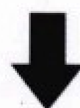


调整色调，绘制出裙子的高光。要注意随着布褶的变化，高光的亮度也会不一样。



暗部的反光要处理得暗一些。





用相对较亮的颜色在裙摆处绘制出表示裙子厚度的形状。





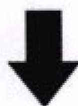
❺

根据裙子的明暗关系，调整刚才绘制形状的亮度，使其符合整体的大关系。









6

继续在裙子上绘制出白色的带状花纹。

花纹要根据裙褶的走向来添加，不同裙褶上的花纹要注意错开位置。

7

调整花纹，使其符合裙摆的明暗关系。



虽然是白色，但在暗处还是要让其暗下去。



如果人物坐在红色的沙发上，我们可以在裙子的白色花纹处适当地添加紫红色来表现布料的反光。颜色的浓淡要根据布料的反光程度来添加。





布料质感柔软的表现



模糊处理是给柔软布料上色的常用技法，要想画出这种质感，可以将模糊的地方和清晰的地方适度地结合一下。

同时，皱褶的添加也是我们需要掌握的技法之一。从大量的练习中掌握窍门是很重要的，经常观察也有利于提高技法。



❶

首先为沙发铺设红色的底色。



❷

使用棕色绘制出沙发的暗部。



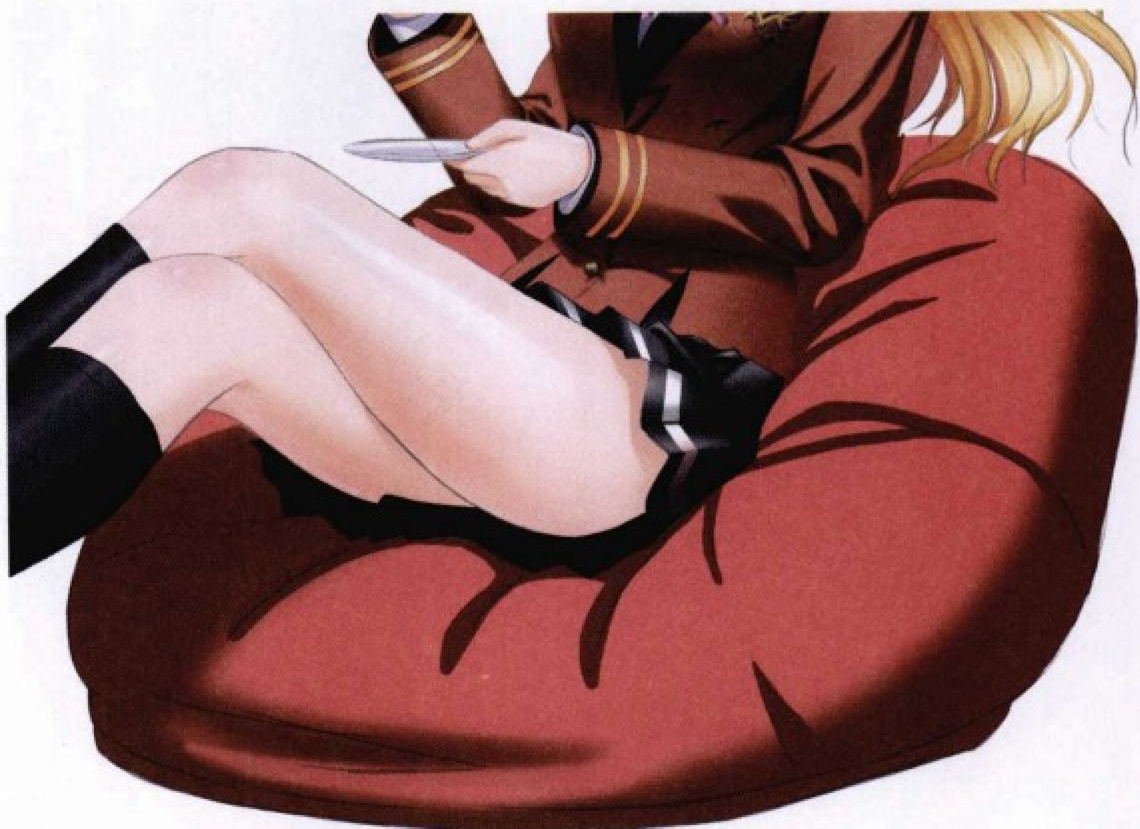
❸

对暗部进行模糊处理，由于是较柔软的布料，模糊的程度可以适当大一些。



❹

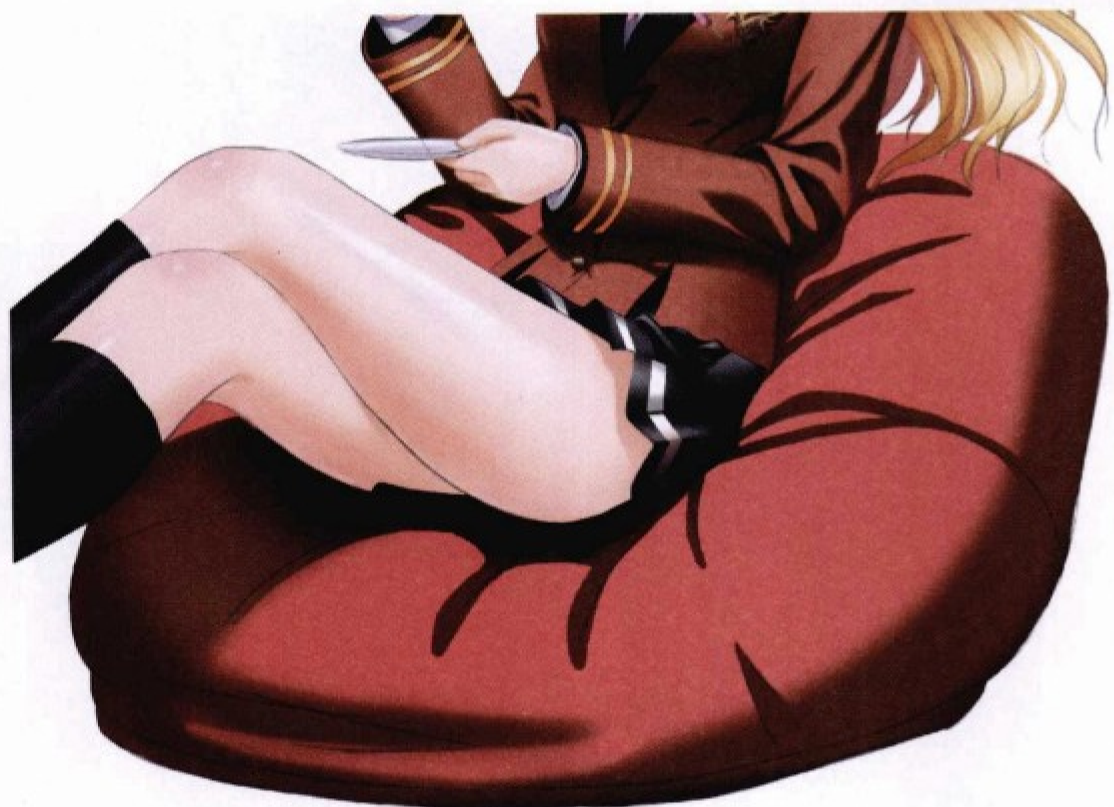
对模糊后的暗部进行修改，删除一些图形，使画面有虚有实。



5

根据线稿绘制出皱褶的形状，这里可以用粗一些的画笔来绘制皱褶。

这里沙发中心由于受力，产生向中心收拢的皱褶效果。



6

为腿下方的暗部添加反光，要使用柔和的笔触来表现“虚”的感觉。



7

将皱褶的外侧虚化，并绘制出更深的阴影。绘制时要将皱褶外侧绘制得模糊一些，这样可以制作出一种从上方施加力的效果。

一般要将皱褶的一边画得清晰一些，将皱褶的另一边画得模糊一些，以表现出虚实变化。



❽

对刚才绘制的形状进行修改。

❾

为沙发的亮部添加高光，这里高光的绘制要柔和。

高光向两侧逐渐扩散、模糊，还要表现出沙发的受力和布料的弹性。



❿

整体调整画面，加深沙发的中间色调，使其更鲜艳一些，这样便完成了绘制。



虽然上色的方法有很多种，但无论是哪一种上色方式，如果不制作出有虚有实的效果，都无法表现出柔软的质感。

越是柔软的布料，越容易出现折痕。所以对于影子本来就清晰的地方，就越要将其描绘出来，这样也能使画面变得更漂亮。

给绸锻布料上色



下面我们来绘制绸子、缎子等稍微有光泽感的布料。

为了表现出光泽感，将阴影的颜色绘制得比平时深一些，这样会给人真实的感觉。

❶

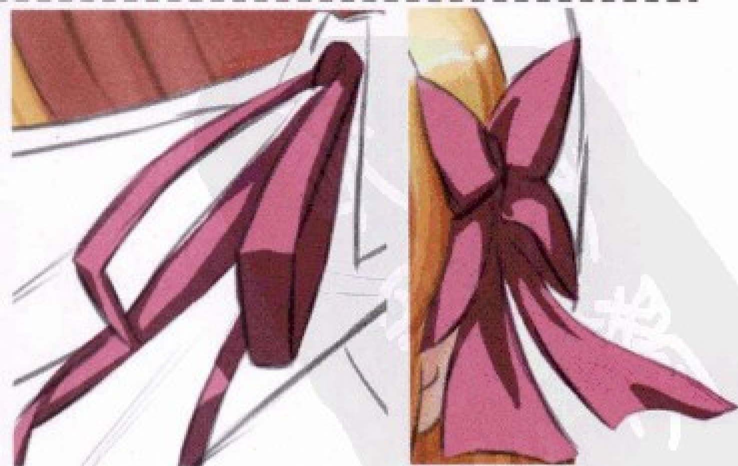
将头饰和领口处的丝带填充整体颜色。



❷

使用较深的颜色绘制出头饰和领结的暗部。





一些阴影处的细节要交代清楚。



靠近头发部分的阴影最深，向外逐渐变浅。



❸

对暗部的图形进行模糊化处理。



❹

加深头饰和丝带的暗部，此时布料的光泽感就出现了。

❺

最后为头饰和领口处的丝带添加高光，这样便完成了绘制。



这种布料的高光处理要柔和一些，只要画出淡淡的感觉就可以了，还要注意高光的形状也没有明确的限定。



给丝质布料上色

这里设定人物的腿部穿着丝袜，要画好丝质的布料，就要了解这种丝质布料的特点。人物腿部的丝袜还带有弹性，所以明暗的对比和过渡要柔和些；高光的处理不能过亮。





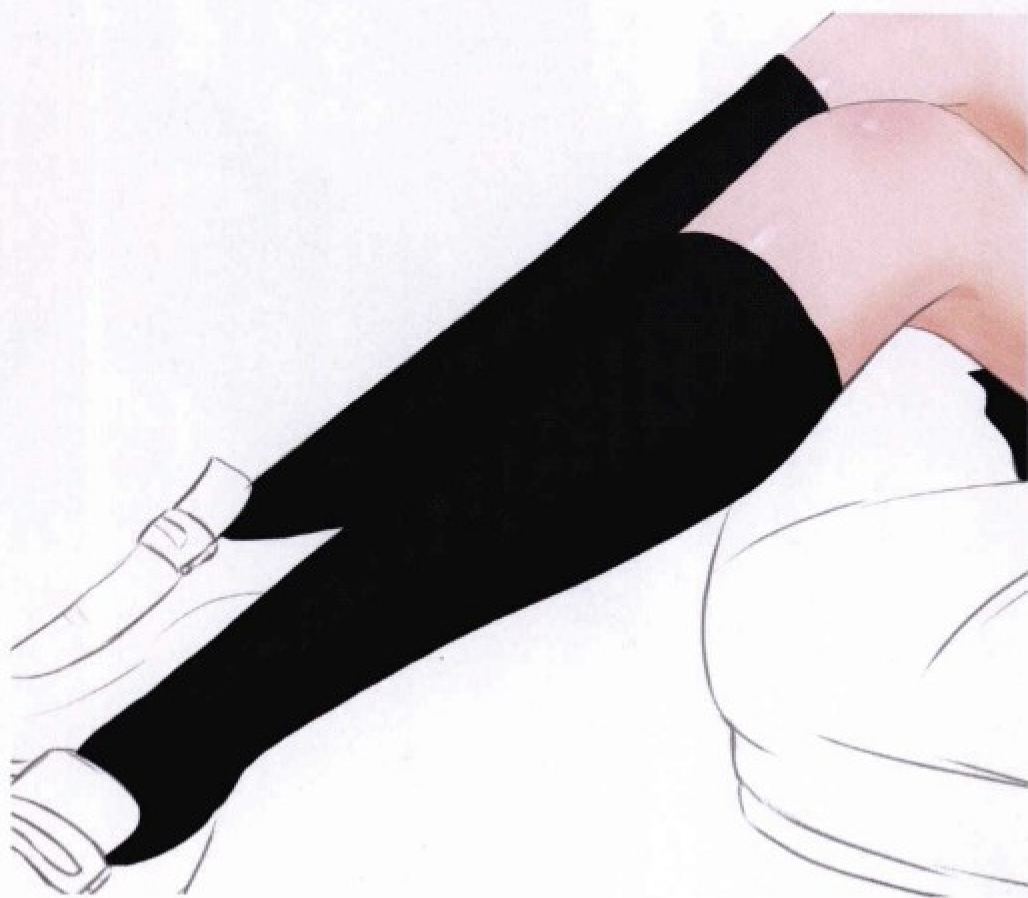
❶ 为腿部的整体丝袜铺设底色。

❷ 继续用黑色绘制出袜子的暗部形状。



在详细绘制时，对光感的正确把握可以使画面看起来更加丰富。





❸

对暗部的形状进行模糊处理，使暗部与亮部的过渡柔和，这样整体的色彩层次也会更加丰富了。

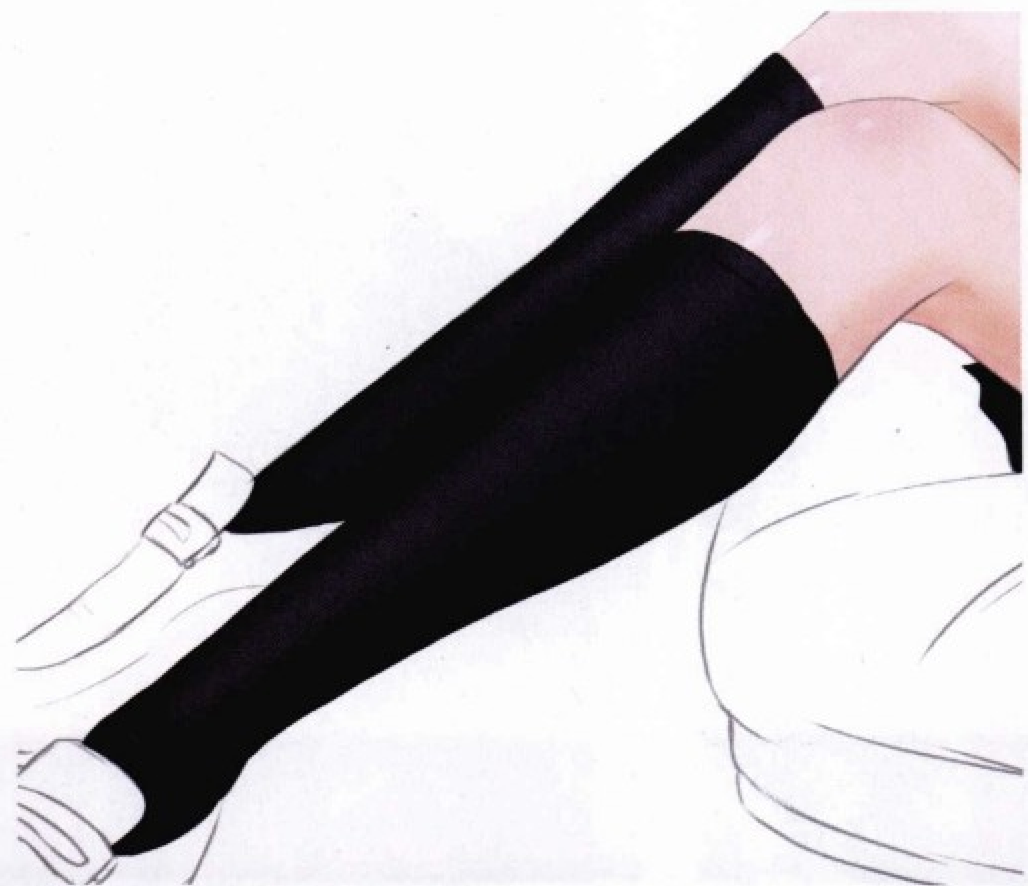


❹

对暗部进行修改，尤其要注意脚踝处皱褶的表现。

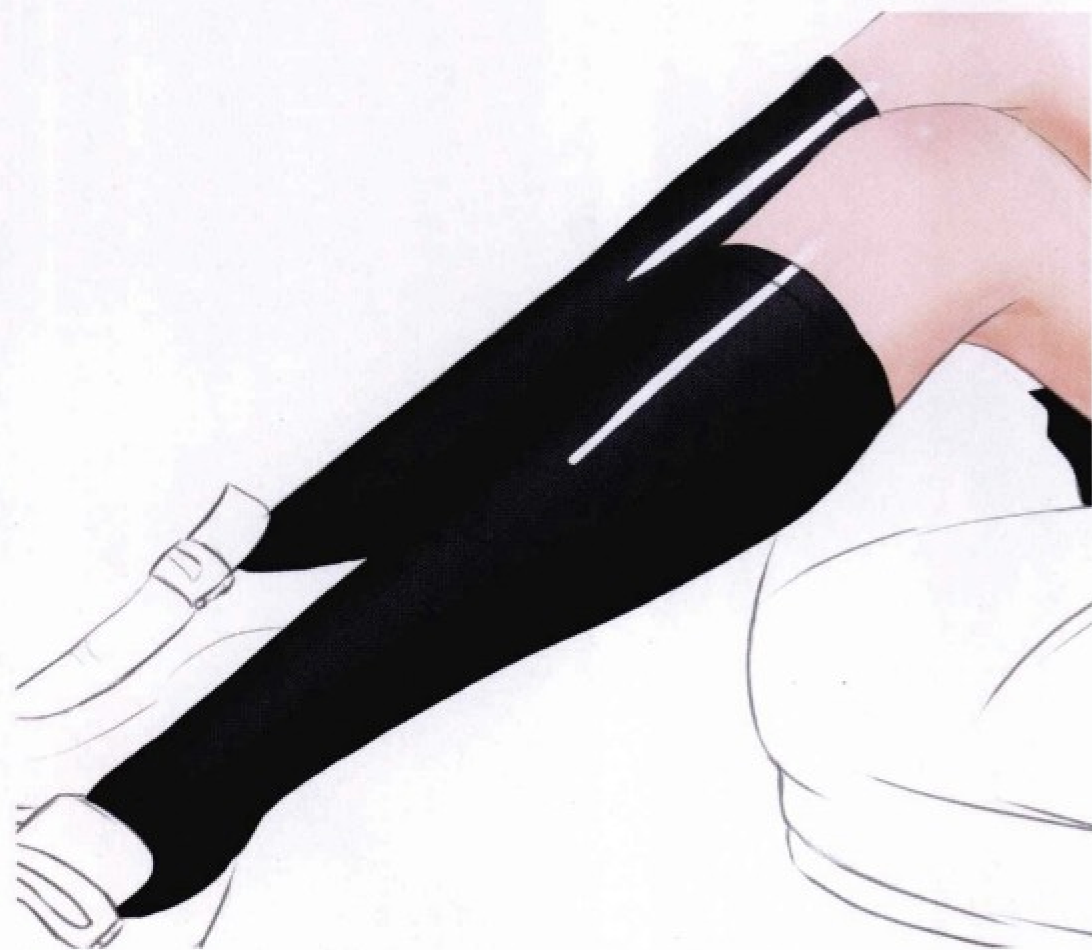
❺

继续对丝袜的明暗进行调整，提高亮部的明度。





丝袜亮部与暗部的衔接要均匀，这是为了表现丝袜的质感，同时亮部颜色的明度不宜过高，从而产生强烈的对比。



❻

绘制出丝袜的高光，位置要与腿部高光相同。



❼

调整高光的形状，尽量使其规则些，笔直地从膝盖向小腿处延伸。



❽

对高光进行模糊处理，模糊的程度不能太大，只要感觉到高光的边缘虚化就可以了。



❾

降低高光的明度，让高光融入整体中，这样袜子的光泽感就表现出来了。

❿

从下向上逐渐擦除多余的高光，并适当地将明度再降低一些，这样便完成了绘制。







给皮革上色

给皮革上色最主要的就是高光的处理。高光处理得合适，既能表现出皮革的硬度，又能表现出皮革的亮度。





❶

用棕色给皮鞋铺设底色。



❷

根据皮鞋的结构用黑色将皮鞋暗部的形状绘制出来。



❸

要将暗部绘制得深一些，使它与底色区别开来。



❹

对刚才绘制的图形进行模糊处理，使明暗交界不那么明显。



❺

按照鞋的结构修改暗部边缘，表现出鞋的细节之处。



❻

继续用阴影变化表现出鞋子的细节部分，要注意画面的光源方向。



❼

继续绘制鞋的细节。皮革的材料很硬，所出现的皱褶也要绘制得硬朗些。



❽

用涂抹的方法绘制出鞋子的亮光，表现出鞋子的圆润感。



❾

接下来添加高光。在刚才绘制的基础上使用白色绘制出高光的形状。

皮鞋头部的高光要绘制为圆形。



❿

对皮革的高光进行模糊处理，使高光的表现不那么突兀。



⓫

降低高光的亮度，增强皮革的质感。这里要注意不同位置的高光，其亮度也要不一样。



⓬

最后，整体观察画面，为皮鞋绘制一些其他细节。

还可以为皮鞋添加反光，高光的颜色根据具体的环境来决定。





在皮革的边缘和凸起处绘制一些反光，用来表现鞋子的厚度，反光的亮度要根据鞋子的结构和明暗来决定。

给毛皮上色



表现毛皮，最主要的是要表现出皮草的蓬松感，即使是影子部分也要注意蓬松感的表现。



❶

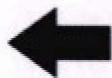
首先画出皮草的形状，并用白色填充。

在绘制时注意帽子大小的把握，以及和头部的比例关系。

❷

将帽子的边缘向外拉伸，向外拉伸的形状要尽量细小，并且不要向同一方向拉伸，这样可以制作出自然的效果。

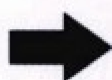






❸

对毛皮进行模糊处理，这样能使毛皮的感觉更加自然。



❹

用淡黄色给毛皮绘制出暗部，颜色的选择要根据头发的颜色来确定。





毛皮的边缘也可以画得短一些，这样可以用来表现短的皮草。



不止是外侧的形状，靠近头发的一侧也要进行适当的模糊处理。



5

进一步调整暗部，将暗部颜色的纯度降低一些，这样能够更好地表现出毛皮柔软的感觉。



6

将靠近头发的暗部加深。



7

观察画面，整体降低暗部的颜色，我们画的是皮草，反光度不高，暗部的颜色不宜太浓重，这样才能更好地表现出毛皮毛茸茸的质感。

给金属上色

下面我们来介绍给金属上色的方法。在给金属上色时，首先要用较深的颜色为它添加影子。由于是金属，其反光和高光的部分也要着重绘制。





❶

这里将胸前金属挂饰和扣子的颜色设定为金色。首先用黄色来铺设这些部分。

❷

绘制出金属部件的暗部。







金属的暗部颜色不能是一样的，这样才能表现金属的光泽感。在绘制画面的明暗部时，要有意识地利用暗部形状来表现金属的转折处及体积感。

3

绘制出金属挂饰内部的结构，加强金属的明暗对比。





4

进一步提高金属的亮部，增加光泽的表现。

5

绘制金属的高光，由于挂饰的形态比较复杂，所以高光的添加也要小一些。







❻

根据光源的方向为金属挂饰和扣子绘制出投影。



投影的形状和距离不要太大，不然会缺乏真实感。



为扣子添加阴影可以增强存在感。

❼

将画面中的各个部分深入绘制完成后，整体审视金属物体，修改不满意的地方。



对于处在暗部的颜色，我们要果断地使其“暗”下去。

挂饰的体积不大，所以不必加入太多光的反射。如果是体积较大的物体，加入光的反射能够进一步表现出物体的质感。

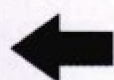


给瓷器上色

瓷器是反光度比较高的物品，在绘制时要注意瓷器的通透性，才能很好地表现出瓷器的质感。







❶

为瓷器铺设整体的颜色。



❷

为瓷器绘制出暗部的形状。



对阴影部分进行模糊处理，使明暗的过渡柔和一些。



❸

加深瓷器的明暗交界线和底托的颜色，增强立体感。



❹

使用柔和的画笔，在瓷器的亮部绘制出弧形，使瓷杯有圆润的感觉。



❺

使用白色绘制出瓷杯和瓷碟的高光。高光要绘制得细一些，它可以表现出瓷器细腻的质感。



❻

对高光进行模糊处理。





❼

将高光部位减淡，特别要注意瓷器亮部的高光不能太明显。

❽

进一步提高瓷器亮部的亮度，使明暗对比加强，这样瓷器看上去才会有明亮的感觉。





❾

用很细的线条在高光处继续绘制出高光，这样能更好地表现出瓷器的亮度。

❿

最后为瓷器绘制出黄色的花纹，使瓷器更加真实，花纹的添加要符合瓷器本身的明暗关系。



第十章　创作实例

本章我们一起来绘制两个综合实例，从中探讨一些上色和绘制技巧。

粉裙女孩

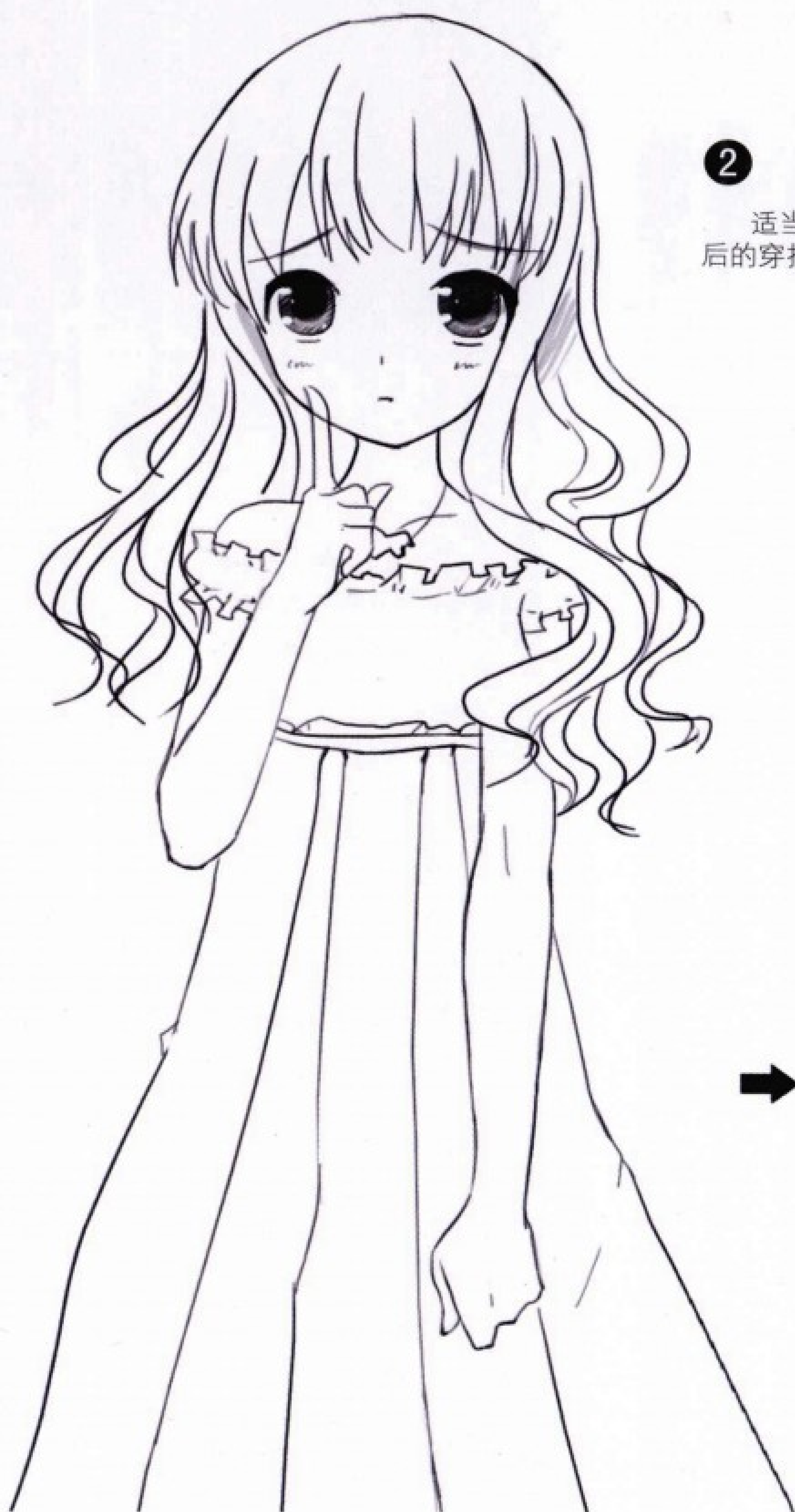


❶

确定少女的基本动态、服装款式，用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化（利用橡皮等修改工具擦除凌乱的线条）。

一个合理的动作不仅可以有效地展示人物的外表及服饰，还可以展示出人物的性格及情绪（恰当的动作配合眼神、表情和发型等因素，会使这个角色显得更加生动）。





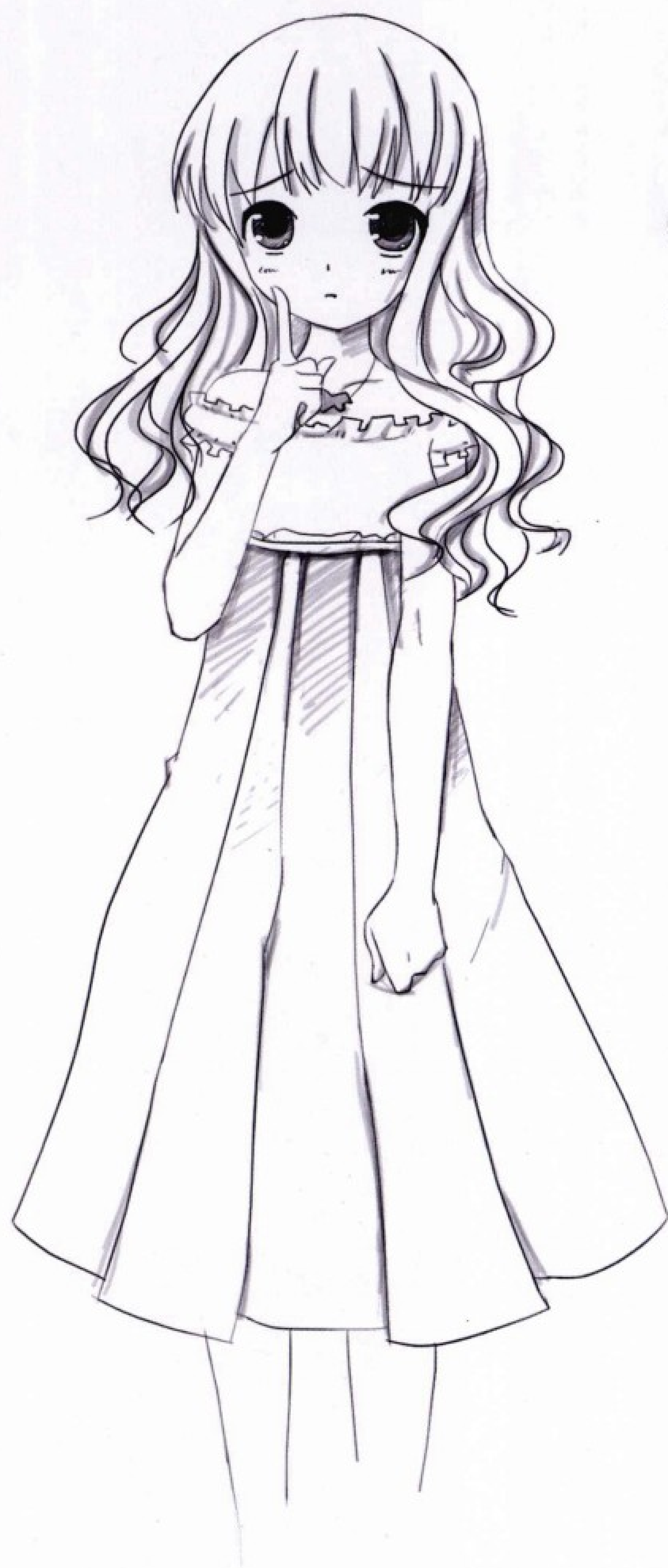
❷

适当地对线稿进行深入绘制，明确眼睛的结构，表现出衣褶的走向和前后的穿插关系。





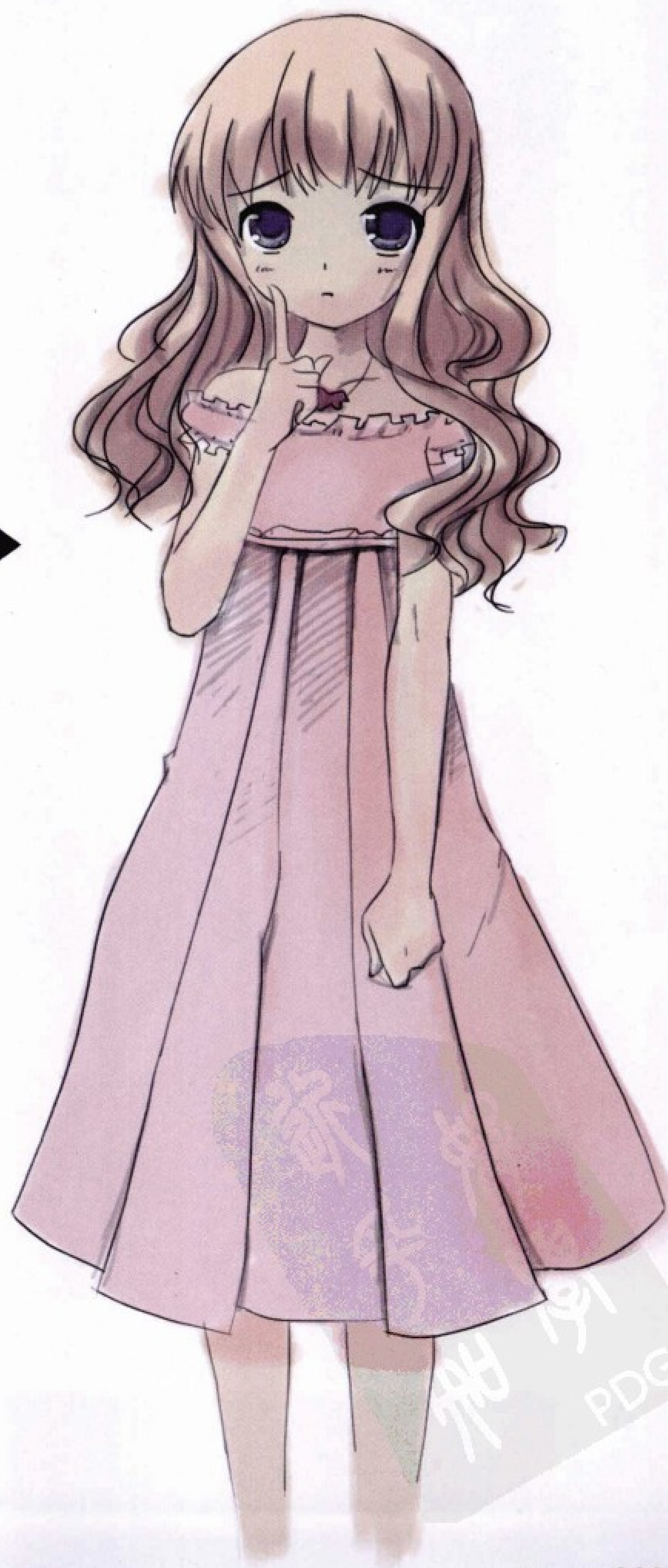
良好的线稿是上色的基础，越是详尽的线稿越会为后面上色节省时间。良好的线稿可以弥补“色彩造型”上的粗糙和不足。



❸

在线稿的基础上，为角色添加颜色，将头部、皮肤、裙子的颜色用平铺色块的方式绘制出来（在一开始上色的初始阶段，不要太拘泥于线稿的限制）。





色彩为漫画带来了更广阔的空间，在为角色设定颜色时，同样要依据角色性格、年龄、服饰等相关特征。本实例以粉色为主色调，这种颜色可以使少女看上去温柔、可爱；也会使画面更加具有亲和力。



单纯从明度上来说色彩基调的绘制是为了区分各个部分的明暗，如深色的眼睛、浅色的头发；深色的项链、浅色的皮肤和衣服（同时还需要考虑各个部分之间的深浅差异）。还需要考虑的就是浅色的头发是黄色还是淡绿色等。

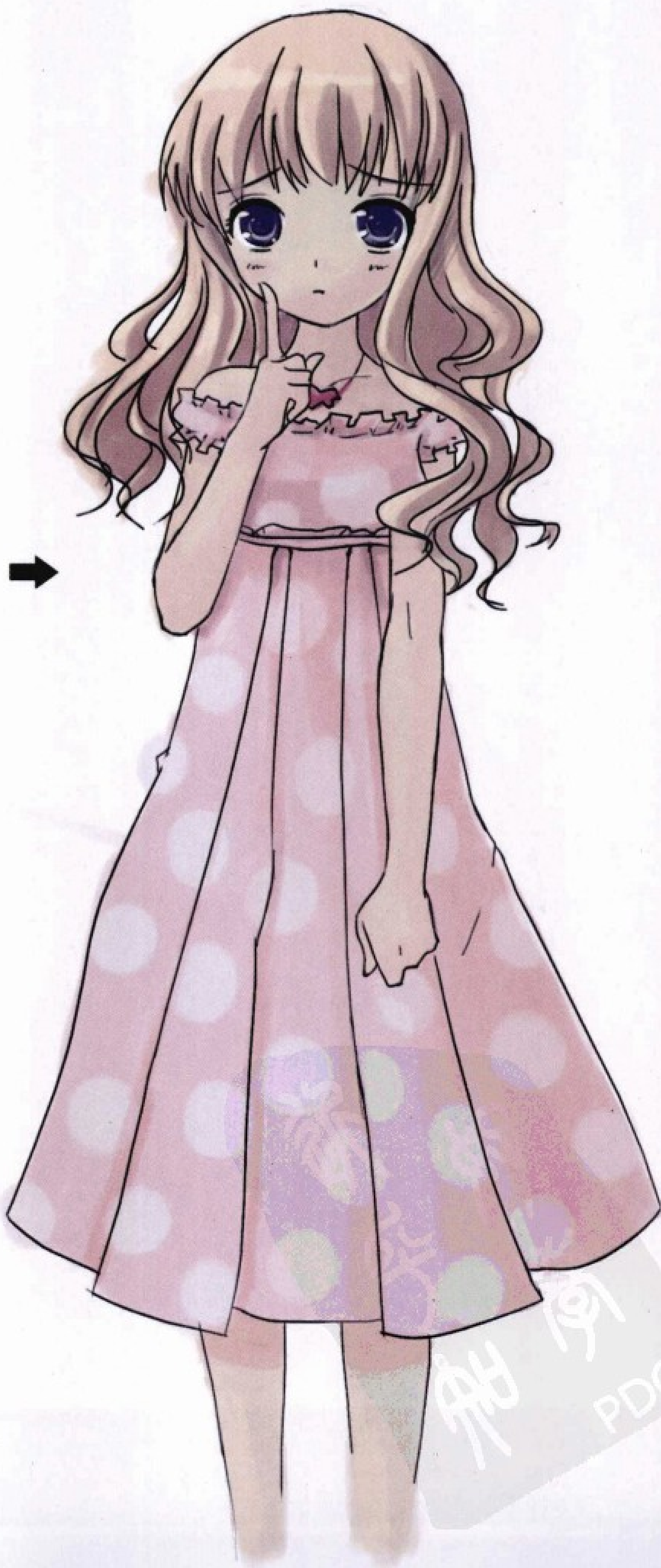


当确定了头发和皮肤等为浅色以后，就要区分头发本身的亮部及暗部、皮肤的暗部及亮部了。



4

确定光源方向，明确头发、脸部（可以适当地刻画一下五官）和裙子（为了方便后面的绘制，要将裙子的图案和花色绘制出来）的明暗关系(明度关系)。

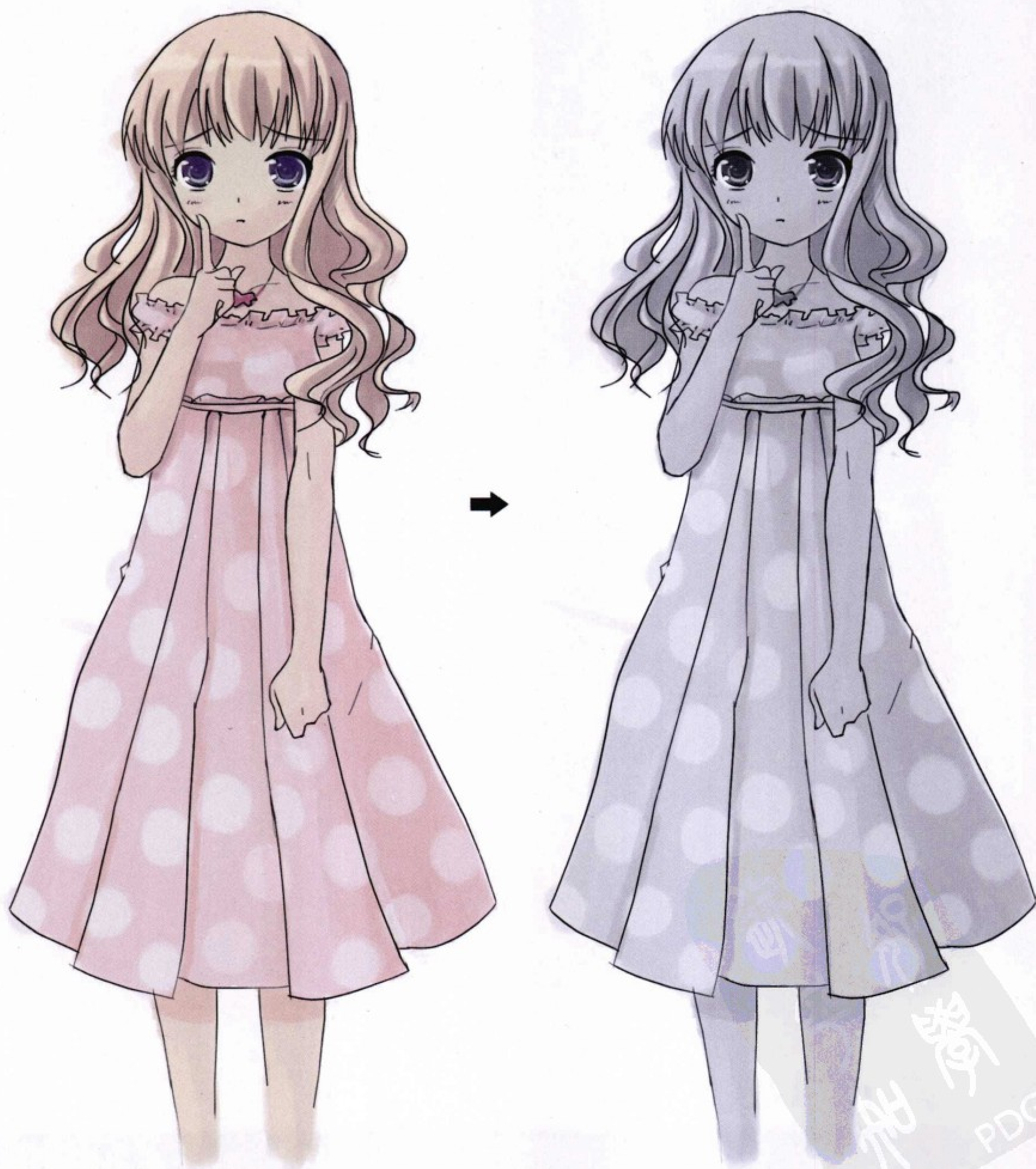


5

当确定色彩基调、明暗关系后，就开始用色彩绘制角色的各个细节，塑造立体感（使用颜色造型时要注意光源的统一）。

在进入头部上色的深入阶段时，应着重表现头发的质感及体积感，让头发具有光感，那么整个头部都会有很强的立体感。

小提示1：色彩的明度是指色彩本身的明暗深浅程度，简单地讲是指色彩的黑白程度。



从上面两幅图中可以看出色彩的明度关系。

小提示2：色彩的纯度又称色彩的饱和度，是指色彩本身的鲜艳程度。



在粉色中加入黑色后颜色渐渐变深，这时的粉色纯度降低，而明度也越来越低。



在粉色中加入白色后颜色渐渐变浅，这时的粉色纯度降低，而明度则越来越高。





从上面两幅图中可以看出色彩的纯度较高，画面亮丽；而纯度降低时，画面灰暗。

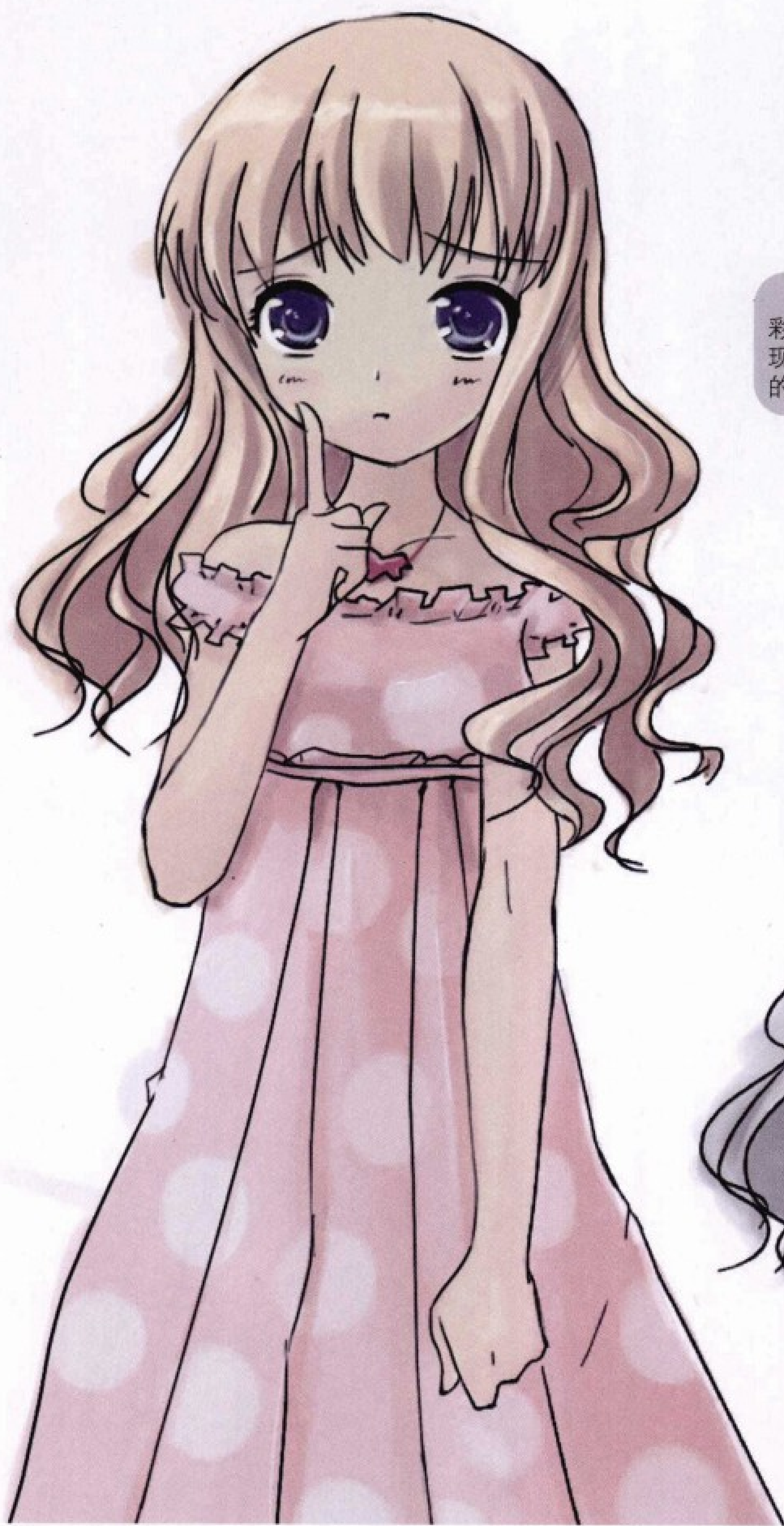
❻

深入绘制，对一些相对粗糙的部位进行细化，使颜色的衔接自然，画面更加细腻。

在最后的深入绘制阶段，为角色的眼睛添加细节，绘制出眼睛的透明感。

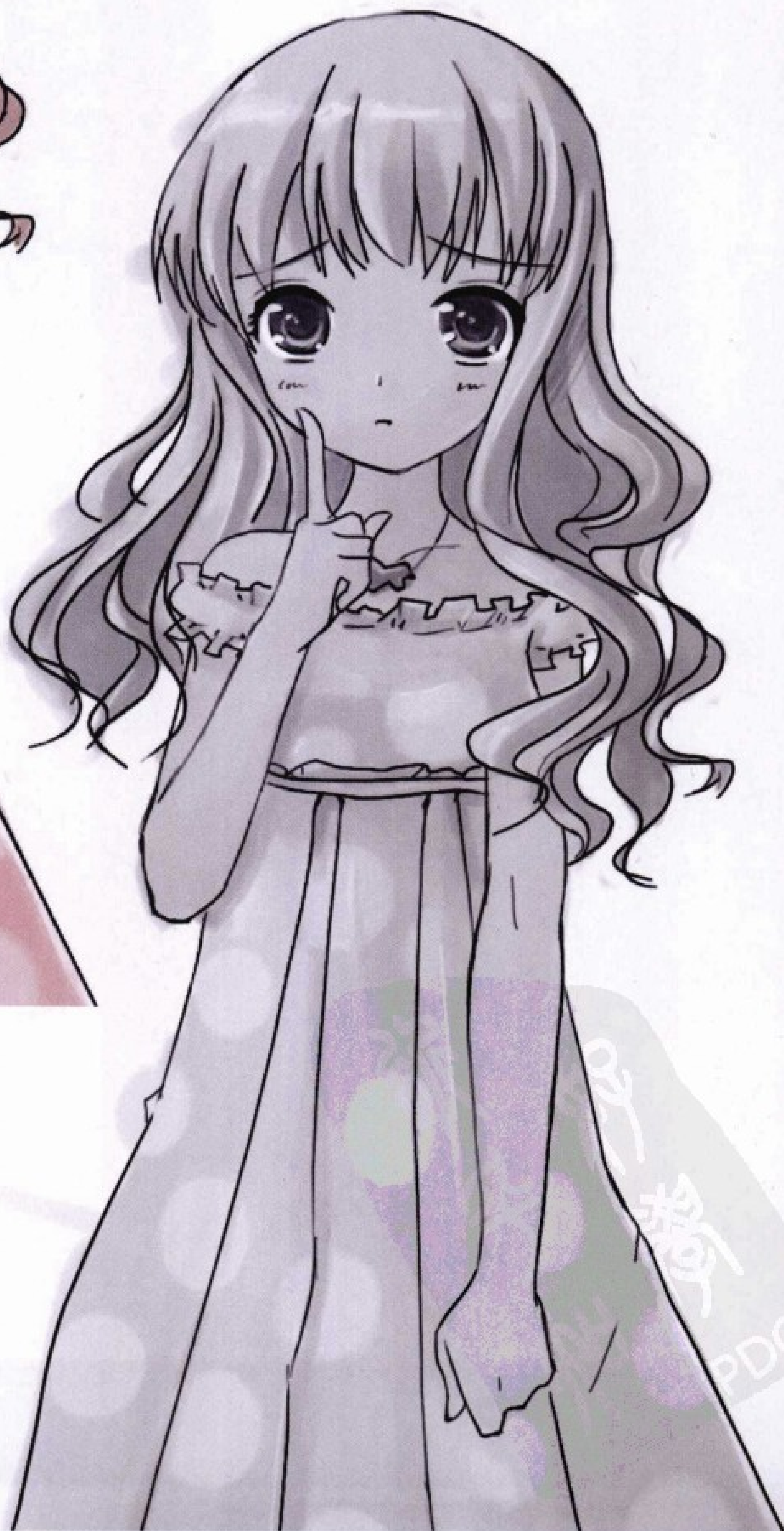


绘制衣褶的主要技巧是区分受光的亮部及背光的暗部。

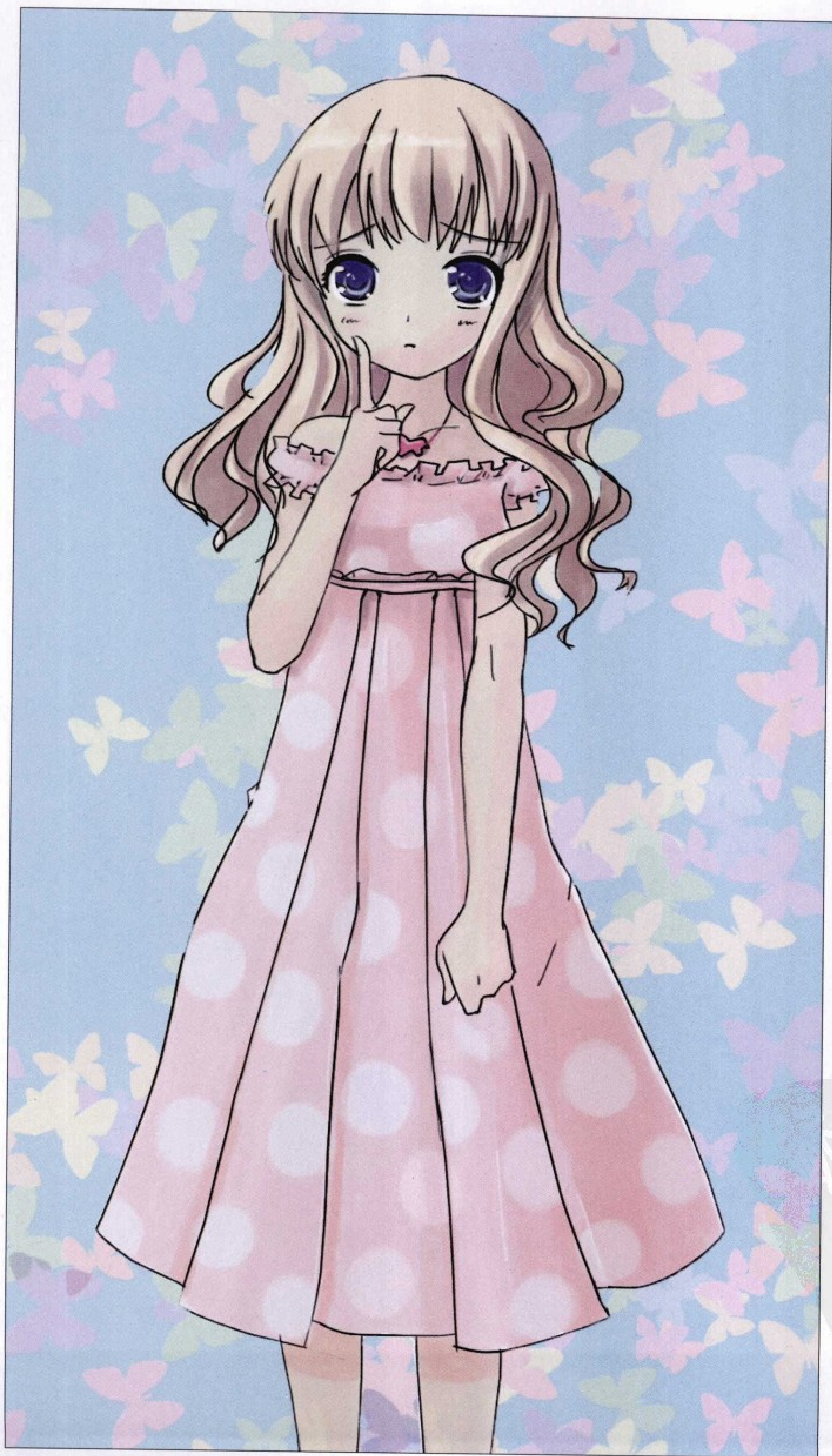


小提示3：在我们初步接触色彩造型的时候，可以将色彩理解为用色彩进行素描。当色彩的面貌及素描的面貌呈现出来后，根据素描造型的明暗理论，利用色彩绘制角色的各个细节。

实例“粉裙”女孩局部效果图。



右图为去掉色彩后的素描效果（局部效果图）。



7

运用色彩绘制背景，完善画面。

背景的内容、颜色要根据剧情的需要进行设定。天真无邪的小女孩与身后梦幻般的蝴蝶图案背景和谐统一。

角色和背景中的各部分颜色要处在一种整体、和谐的色调中。

角色　背景



同一个角色在相同的背景下，会因为背景色彩的不同而产生不同的画面效果，这就是背景的魅力。

粉红色调的“迷幻”背景，给画面增添了几分“甜美和梦幻”的感觉，衬托了少女可爱纯真的性格特点。



黑色调的“迷幻”背景与角色的粉红色调形成了鲜明的对比，给画面增添了几分“神秘和恐惧”的感觉，表现出可爱少女深陷困惑的场景。

茅草屋

❶

绘制线稿，良好的线稿是上色的基础（在此选用前面章节中的一幅场景线稿进行上色）。



画面局部效果

绘制线稿时，形体交代要明确；线条要整洁、准确；画面中的各种物体（房屋、植物、天空）等信息要表达准确。



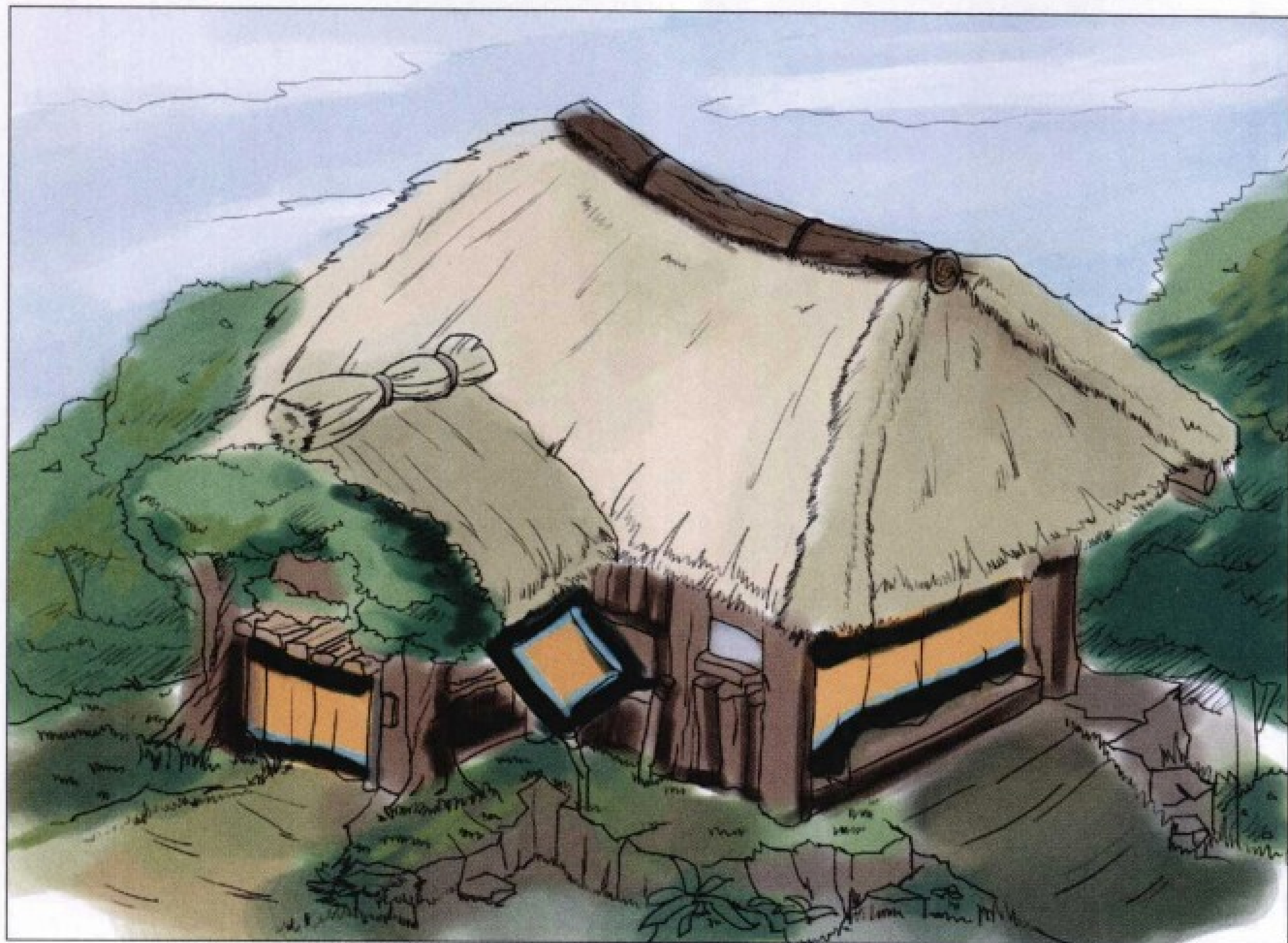
在上色前，要用橡皮等修改工具擦除凌乱的线条。对线稿整理，虽然在之后绘制色彩时会对线稿进行一定的遮盖及修正，但在上色之初，脏乱的画面会对上色有一定的影响。

2

在详细的线稿基础上，为场景内容设定颜色，确定房屋、植物、天空的基本色调。为了体现出场景的“趣味感”，整幅画面色彩的纯度要高。



在上色的初始阶段，不要太拘泥于线稿的限制，先以快速舒展的笔触为角色铺满颜色，尽可能地快速铺颜色，对于不合适的颜色要快速进行遮盖，使画面的颜色关系恰当。



上色时不要急于求成，本着循序渐进的原则开始上色，先确定颜色以及光源。赋予颜色时应大胆，但要注意画面颜色的协调性。

3

在已有颜色的基础上，用色彩塑造画面，明确物体的明暗关系（降低色彩的明度，适当地提高纯度，用这个颜色绘制出物体的暗部。在绘制时要注意光源的统一）。



塑造物体时，可以从画面最感兴趣的地方或主要内容开始，进行深入绘制。此场景是从“茅草屋”开始进行深入绘制的。



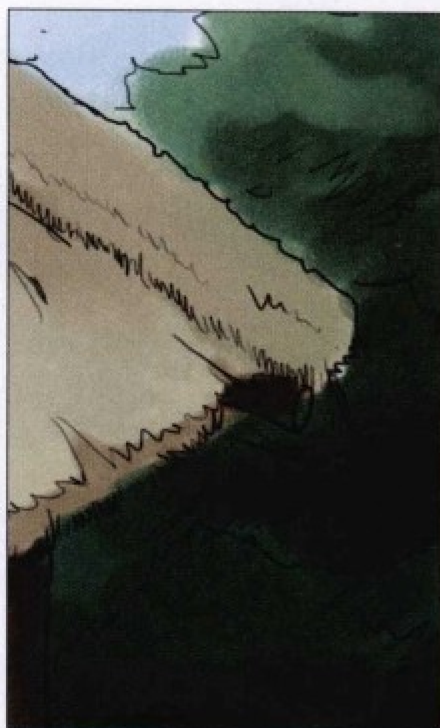


4

用色彩塑造植物，明确植物的明暗关系（植物中绿色使用得比较丰富，绘制时要注意层次感）。



画面局部效果



画面局部效果

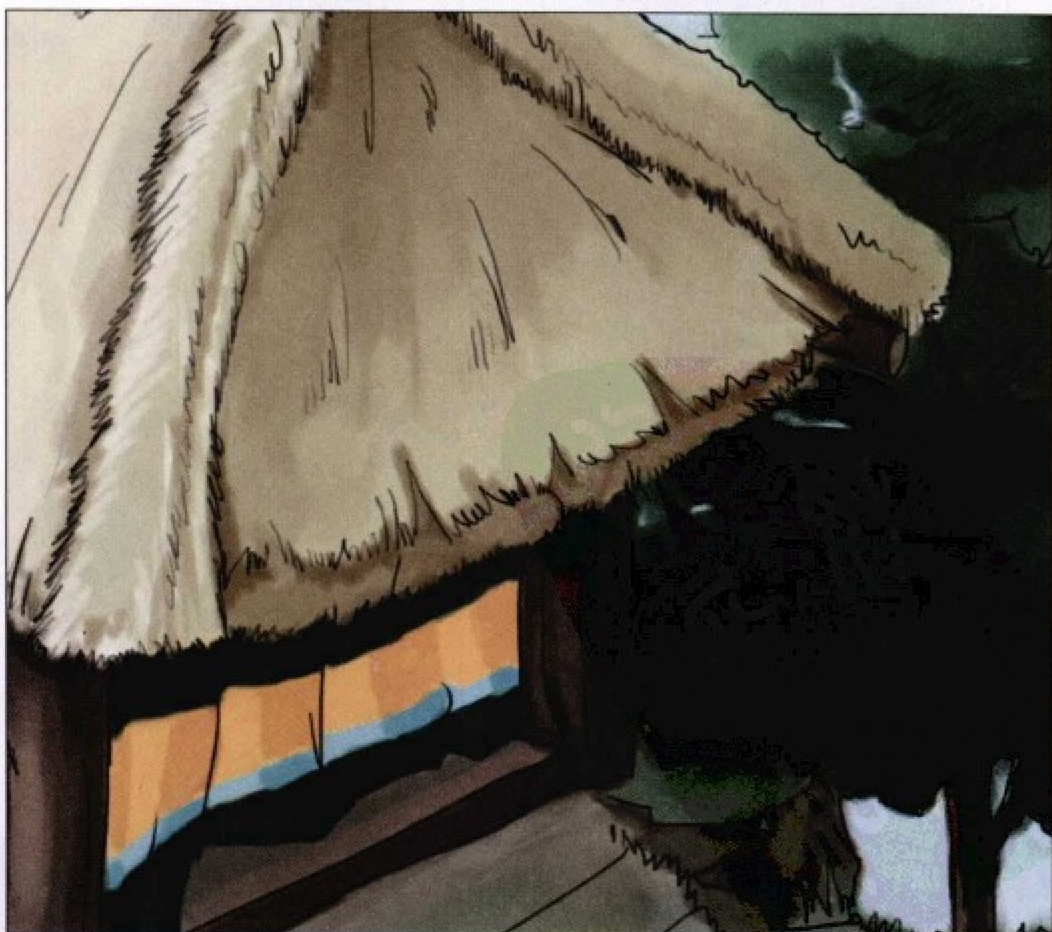


5

在基本确定画面明暗关系之后，着重绘制画面中的“暗部”，强调房屋和植物的体积感，擦除超出线稿的颜色区域。



画面局部效果



画面局部效果

❻

开始将画面中的“亮部”绘制出来，使物体看起来更加具有立体感。房屋、植物的体积感和质感的表现关系到整个画面的体积感和真实感。





画面局部效果



画面局部效果



合理设计光源，准确定位受光体的光、影，使物体的形象更生动，层次更清晰。不同材质、不同位置的颜色和质感的表现有时候是通过“高光”进行处理的。



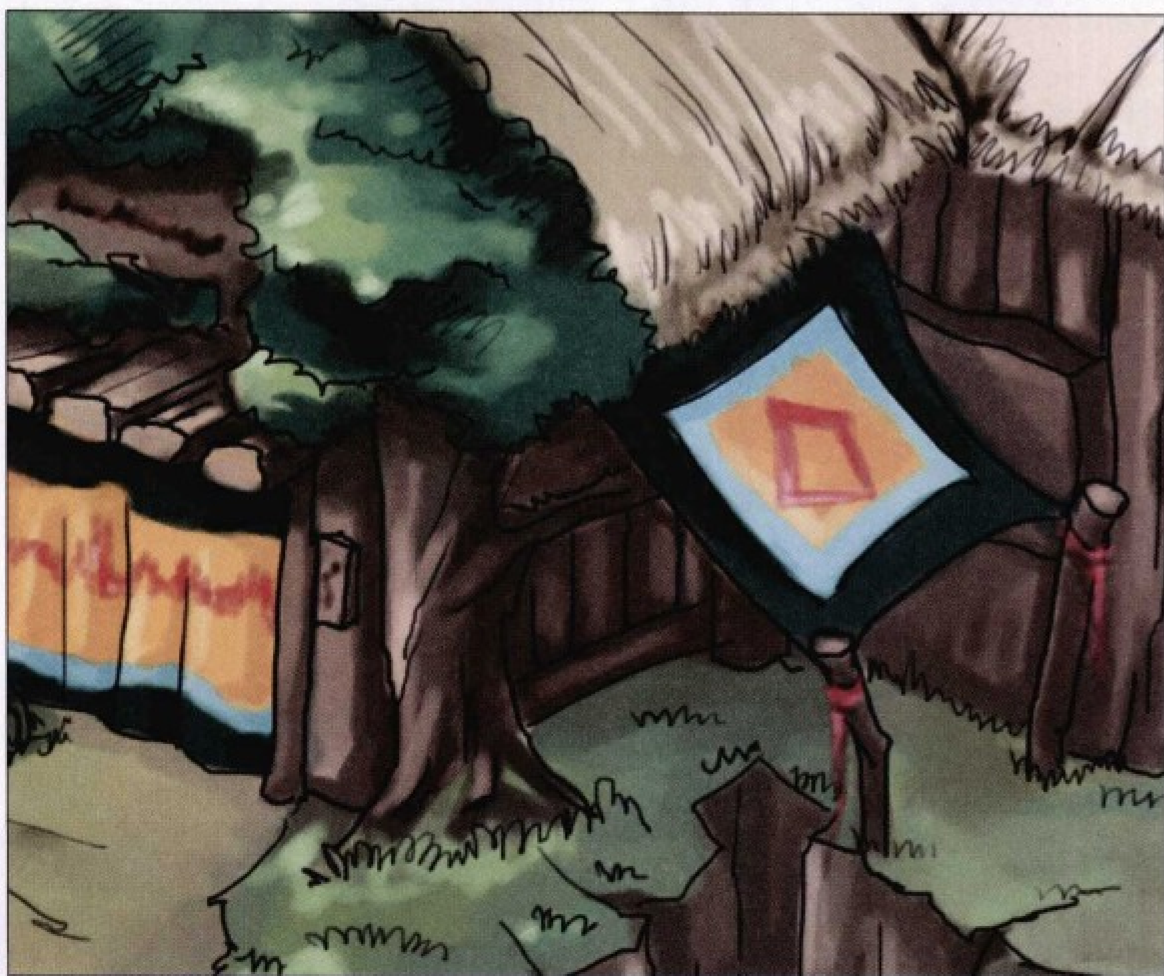


❼

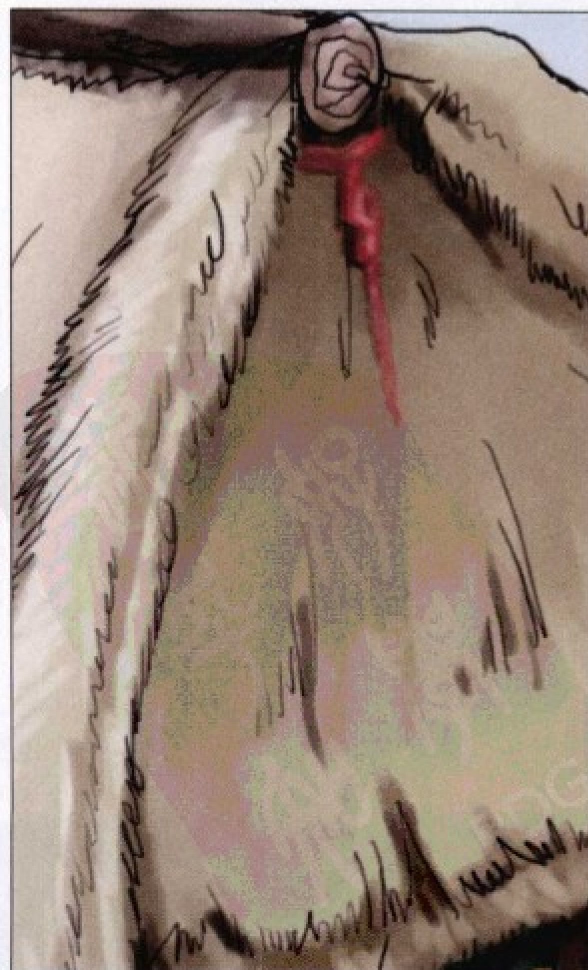
深入绘制细节，也就是用色彩塑造物体的细节。在深入绘制角色的色彩时，要注意区分物体间（房屋、植物和天空）的色彩关系及质感。

❽

刻画完细节后，在细小的区域添加一些图案、装饰物等，完善画面。这样可以使画面看起来更加生动，活跃场景的气氛。



画面局部效果



画面局部效果





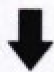


绘制树时首先进行大色调的铺绘，这样可以使树木的色彩面貌快速地呈现出来，然后建立各个部分的色彩关系（树木的色彩主要以不同明度的绿色和棕色为主），使后期的局部深入有一个可以依据的标准。

当画面的大色调确定以后，就开始区分各个部分的明暗关系。

先用较深的绿色绘制出树冠的大体形状，然后用较浅的绿色绘制出树冠的亮部，这一步的作用是确定光源及树冠的体积感。

绘制树冠的同时用较深的棕色绘制出树木的枝干。这里要注意树冠中枝干的添加，一般是在树冠暗部的位置添加裸露的枝干。

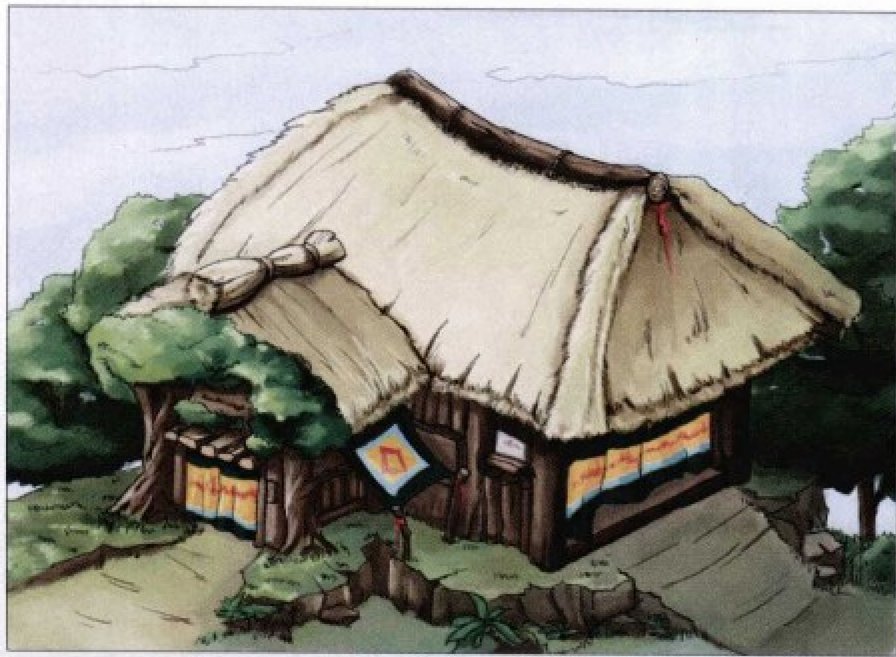




最后，进行画面的润色，添加一些细节。用较小的笔触和较浅的颜色为树冠及树干添加一些细节。

9

整体调整画面，加强画面光照效果，完成绘制。写实风格的漫画场景中物体的色彩应尽量靠近自然客观事物的色彩，以人们日常看到、感受到的物体的色彩为基础，通过归纳和处理，表现出物体色彩的“真实”效果。

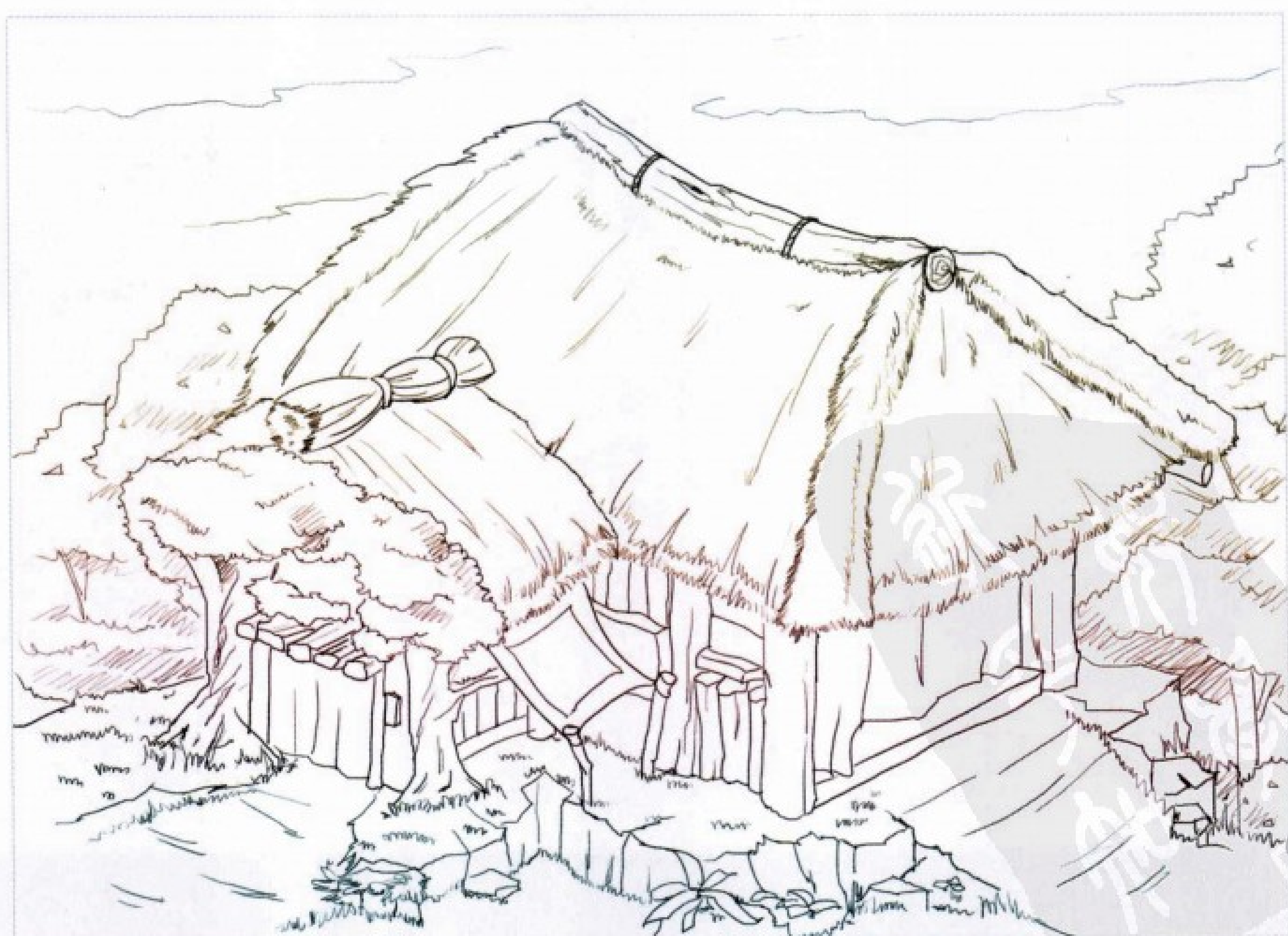




提示：有时候，单一颜色的线稿并不能满足我们的要求，所以可以进行线稿颜色的调节。



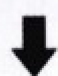
绿色线稿效果图。



渐变色线稿效果图。



以黑白线稿为基础绘制的色彩成稿效果图。



以多色渐变线稿为基础绘制的色彩成稿效果图。



动漫秀场系列图书

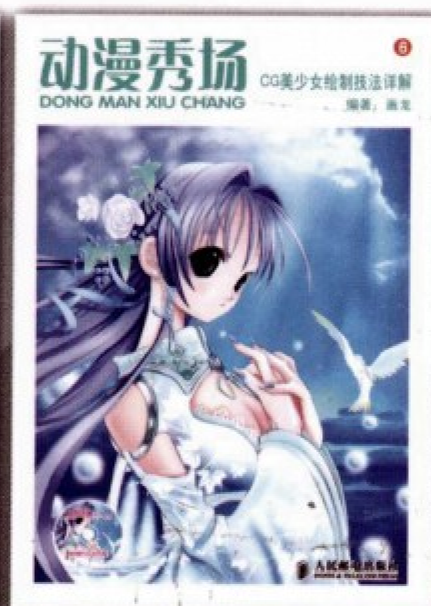










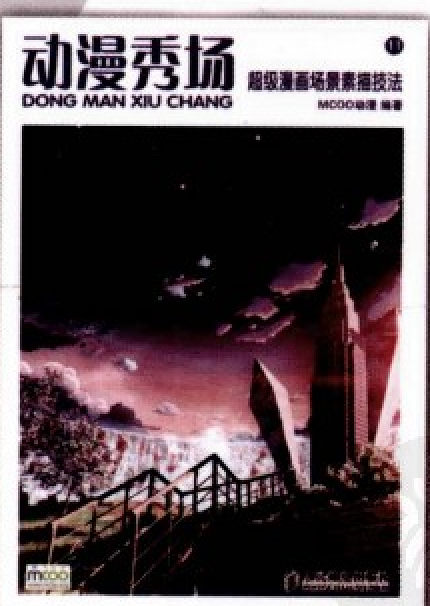






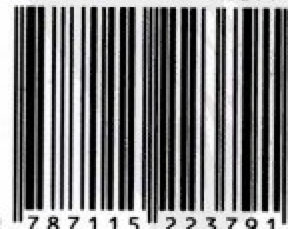












ISBN 978-7-115-22379-1

定价：59.00 元

分类建议：动漫/动漫技法

人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn